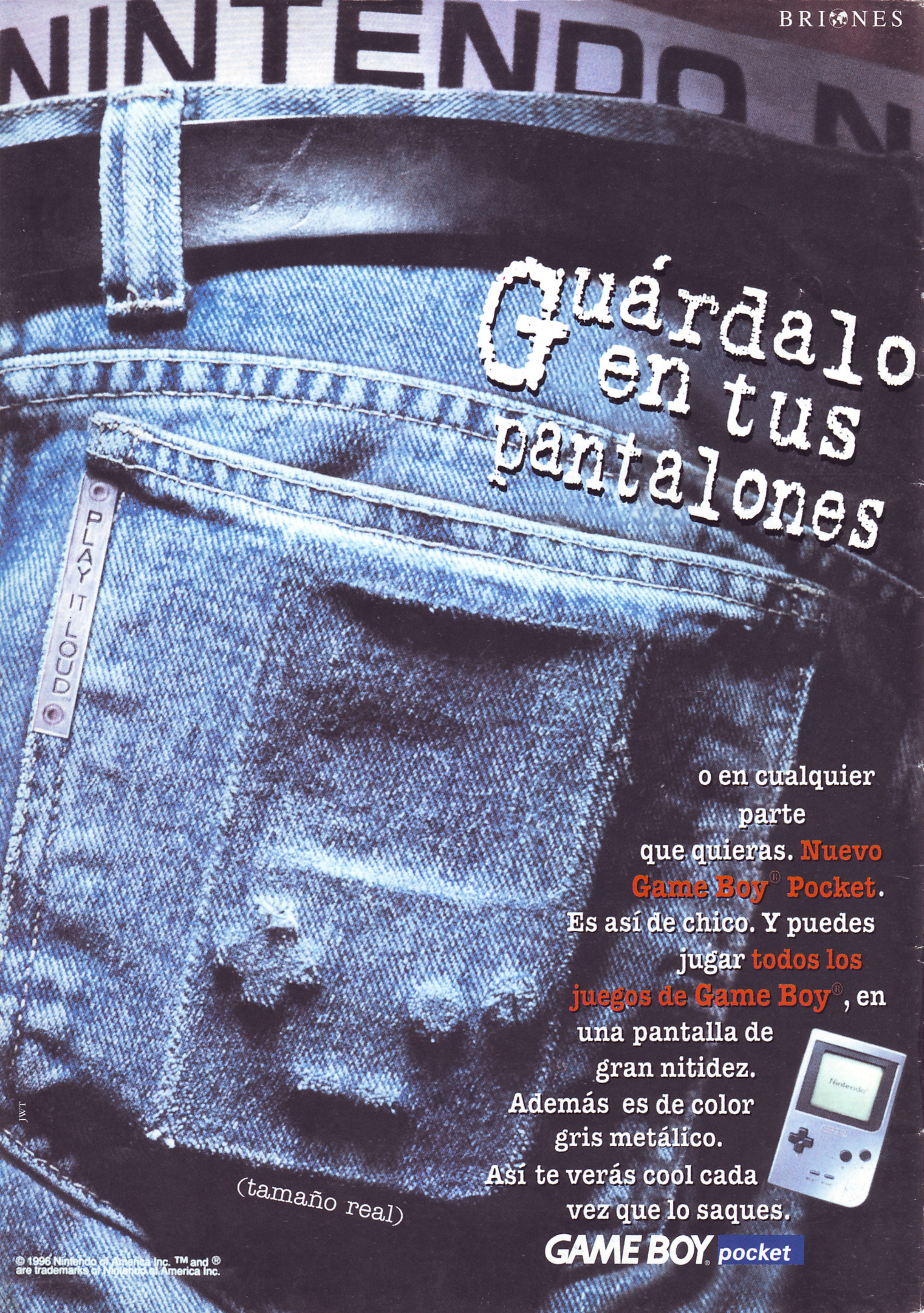

58
CLUB
Nintendo®
ARCADIAS
DARKSTALKERS 3
VAMPIRE SAVIOR
RELANZAMIENTOS
SUPER NES
•STAR WARS
•THE EMPIRE STRIKES BACK
•RETURN OF THE JEDI
•MARIO PAINT
•S. MARIO KART
•MARIO KART 64
•NBA HANG TIME
•DARK RIFT
•ZELDA 64
•FIFA 64
STARFOX 64
Chile $ 1.400
Bolivia Bs. 5.00
GAME VISTAZO A:
GAME & WATCH GALLERY
00606
7 806640 035012


BRIONES
NINTENDO
Guárdalo en tus pantalones
PLAY IT LOUD
o en cualquier parte que quieras. Nuevo Game Boy® Pocket. Es así de chico. Y puedes jugar todos los juegos de Game Boy®, en una pantalla de gran nitidez. Además es de color gris metálico. Así te verás cool cada vez que lo saques.
(tamaño real)
GAME BOY pocket
Nintendo
JWT
© 1996 Nintendo of America Inc. TM and ® are trademarks of Nintendo of America Inc.

editorial

El 24 de Noviembre de 1995, en el grandioso evento realizado en Japón llamado Shoshinkai, la majestuosa consola Nintendo 64 se dejó apreciar por primera vez para los ojos de los incisivos visitantes y el mundo. En aquella oportunidad se hicieron demostraciones de las numerosas cualidades de la Fun Machine, utilizando los cartuchos de Super Mario 64 (que en su versión final varió bastante) y Kirby Ball (¿?).
Bueno, pero para hacer más corta esta reseña, debo agregar que desde su esperada (y retardada) salida en Septiembre del pasado año hasta la fecha, la lluvia de videojuegos (como he mencionado en alguna oportunidad) para esta consola no se ha detenido. Esta es la lista de los juegos disponibles actualmente (en orden de salida al mercado): Super Mario 64, Pilotwings 64, Wave Race 64, Cruis'n USA, Star Wars: Shadows of the Empire, Killer Instinct Gold, Wayne Gretzky's: 3D Hockey, NBA Hang Time, Mortal Kombat Trilogy, Mario Kart 64, Turok: Dinosaur Hunter, Doom 64, Blast Corps, FIFA Soccer 64, War Gods y finalmente uno de los más esperados, Star Fox 64, título que da honor a nuestra portada y el cual conocerás en el interior de esta edición (siempre es bueno repasar y ordenar la historia de los videojuegos, ¿no?).

El Editor

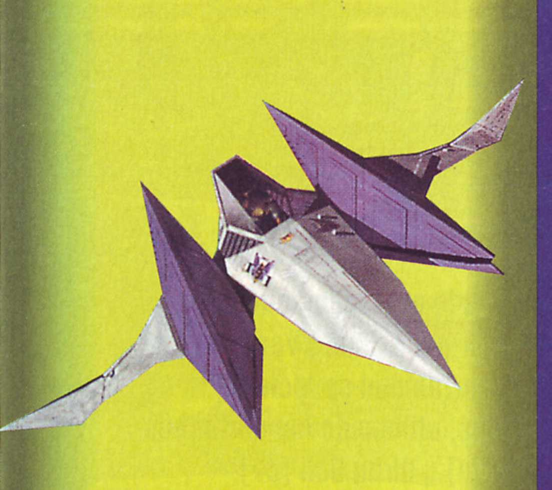
RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA

FEDERICO ANGEL JIDAIDE - MAXIMILIANO OSACR DELGADO - JOSE M. ARNAUDO ARGAÑARAZ - DIEGO O. CONTRERAS - MAURICIO A. GENTA - WALTER MONTES - IBRS DE V. MALDONADO - SEBASTIAN G. ARAUJO- RICARDO M. CONTRERAS - MAURICIO FERNANDO BASSANO - PABLO A. MARZOCCA - ROBERTO DOMINGUEZ - ANTONIO RAMON SATUFF - JORGE MARTIN - JONATAN NICOLAS DOGLIO - DIEGO SEBASTIAN RUIZ - FABRICIO JONATHAN KHODRIYA - PABLO SCHULKLAPPER - DAVID OSCAR SALOMON - RODRIGO y ALVARO M. LEZCANO - GUILLERMO A. KETTLE - DANIEL J. BAEZ - MARTIN MARTINEZ - VICTOR MARILEO - PABLO ROCCELLA

CHILE

FRANCISCO RUBILAR - ESTEBAN MITROVIC VALDEBENITO - JORGE GUERRA - LEONARDO SEPUVEDA LAGOS - NICOLAS MIGUEZ - ALVARO GARCIA - MIGUEL VIDAL - MAURICIO ARIAS QUEZADA - JAIME LASTELLO - LUIS CASTRO CAVIERES - ALEJANDRO ORREGO- JAIME CASTILLO - RODRIGO SILVA LOPEZ - NICOLAS CHARLIN ORTIZ - JORGE FUENTES CARRASCO - CESAR NILO (DESDE NARIZONA) - JAVIER TAPIA "EL TUROK" - CARLOS PIZARRO MONTENEGRO - CAMILO LOPEZ ORTEGA - FRANCISCO MALTES - ALVARO ORTEGA VELASQUEZ - SEBASTIAN PERES LUNA - DIEGO OYARZO - JULIO JIMENEZ - FRANCISCO FARIAS MANSUR - CLAUDIO GARRIDO- ANDRES VASQUEZ GOMEZ - ANTONIO ROMERO - JAVIER TAPIA - MATIAS MARTINEZ - FELIPE HERNANDEZ GONZALEZ - GONZALO GUZMAN ALFARO - DANIEL VILLABLANCA - JORGE VERA - PABLO ANDRES ARIAS CACERES - C.S.M. - DAVID ALBORNOZ - ALEX LEONARDO CAMPOS MUÑOZ - JIMMY VILLACURA -SERGIO IBACACHE - MARCO MORALES PEÑA - LUIS ESPINOZA RUBIO - FRANCISCO NAVARRO - ALAN SILVA - LUIS VILLARROEL - JAIME CASTILLO - SEBASTIAN PIZARRO - SEBASTIAN MARTINEZ - JONATHAN VIVEROS - CRISTIAN BANIL REYES - JAVIER MONCADA - JAVIER MUÑOZ - ALBERTO RODRIGUEZ - RODRIGO ARAOS TORRENT - ERNESTO CADIZ LAVA



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 6/06 Nº 58
JUNIO 1997
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente Editorial
Orlando Véjar

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson C. Jefe de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Ediciones Continentales S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Registro de propiedad intelectual Nº704364 Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno Nº 794 9º Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Editorial Antártica S. A., en Junio de 1997. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

SUMARIO

GAME BOY

Dr. MARIO



Querdios amigos de Revista Club Nintendo, les quiero consultar: ¿Es bueno que le pegue autoadhesivos a mi SNES o GB?

FRANCISCO JAVIER GARRIDO

Realmente no hay ningún problema en que le pegues autoadhesivos, pero que estén diseñados para ese uso (no le vayas a pegar un recorte con algún pegamento). Lo importante es que estés seguro que el autoadhesivo que quieres poner, te va a seguir gustando en los próximos años, pues el adhesivo que se utiliza es muy traicionero y tú sabes que si lo quieres remover después, puede quedar hecho un desastre. También debes procurar no pegarlos en donde puedas fastidiar tu sistema (cerca de los Switchs, los puertos, los parlantes, etc.).

◆

¡¡Urgente!!, ¡¡Respondan rápido!!, escritores de Club Nintendo. Yo y muchos amigos tenemos esta gran duda: ¿es cierto que muy pronto se dejarán se producir juegos para el N64?. Esta información la vimos en Internet y decía que los licenciatarios ya no lo iban a apoyar, porque no les conviene.

JULIAN RUIZ
PEPE-POTAMO
YO
LUIS VII
MARCO FIGUEROA

Ya alguna vez habíamos mencionado nuestro pensar sobre lo que aparece en Internet. En este caso esa información podría ser cierta... pero afortunadamente no lo es. Decimos que podría ser cierta, ya que el costo de producción de un cartucho es más caro que el de un CD, por lo tanto, si tú inviertes cierta cantidad de dinero en la producción de un juego y no vendes lo que esperabas, pues simplemente no te conviene y dejas de producir para ese formato. Ahora una pregunta ¿Por qué crees que un juego no se pueda vender? La respuesta es tan simple que espanta: Porque no es juego bueno (aunque también hay otros factores, como la mala distribución o la mala promoción). Definitivamente no te conviene programar un juego para algún formato de cartucho si éste no es bueno y no se va a vender y a sabiendas de eso, muchas compañías por eso dicen que no les conviene realizar juegos para el N64. Quizá el caso que mejor lo ejemplifica, es el de Acclaim: Tú sabes que hace años, ellos lanzaban bastantes juegos, la mayoría muy malos y por lo tanto no se vendían lo que se esperaba y eso causó una gran crisis en esta compañía el año pasado. Una de las medidas que tomaron fue dejar de producir cartuchos, pero paradójicamente lo que los está ayudando mucho a salir de esta crisis, es un juego en cartucho llamado "Turok: Dinosaur Hunter", que también (paradójicamente) es para un sistema que no les conviene a los licenciatarios: el N64 y el gran secreto radica en que el juego es muy bueno. Aunque bastante larga, esperamos que esta sea la respuesta que esperabas.

◆

En una revista de Club Nintendo mencionaron que Nintendo iba a lanzar Star Fox 2 para el SNES, pero después dijeron que lo cancelaron y luego volvieron a decir que sí iba a salir. ¿Qué onda?¿Cuándo lo van a sacar?

ALEJANDRO ESCOBAR PEDRERO

Desafortunadamente ya no hay planes de lanzar este juego al mercado, como se prometió hace ya bastante tiempo. La única forma, al parecer, en la que podrás disfrutar de las aventuras de este personaje es en la versión para N64 de este título que aparecerá a finales de mes.
Por cierto, muchos de los elementos que se supone, se iban a incorporar a Star Fox 2 de SNES se pusieron en la versión de N64.



No sé si hayan recibido algunas de mis cartas anteriores, pero ya estoy empezando a tener dudas acerca del sistema de correos en nuestro país. Quisiera que en alguno de los futuros números de la revista, mostraran imágenes del juego "Athena" para el NES, aunque sé que este sistema está demasiado olvidado por la humanidad. También quiero decirles que en todas las revistas de Club Nintendo hay al menos 3 faltas de ortografía, ¿son hechas a propósito?

MARCELA VILLANUEVA CONTRERAS

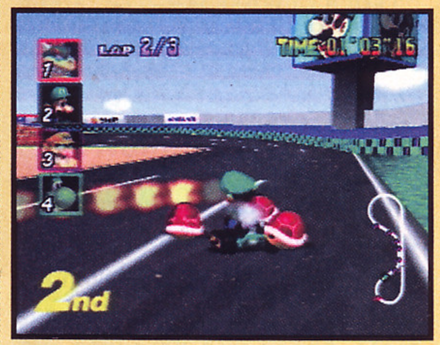
¡Tienes mucha razón! Es muy difícil conseguir imágenes del juego de Athena y por eso no las ponemos por el momento (¡Ha! ¿creías que te íbamos a dar la razón de las faltas de ortografía?). Este juego salió hace bastantes años para el NES (de hecho, fue de los primeros). A cambio de la imagen, te podemos dar el "dato cultural" de que la heroína de este juego es la misma Athena Asamiya, que ha aparecido en las 3 versiones de The King of Fighters para Arcade y que a su equipo se le llama el "Psycho Soldiers Team", porque ella apareció junto con Kensou en un juego del mismo nombre para Arcade hace como 5 años.

◆

Hola, esta es la primera vez que les escribo y tengo una pregunta ¿Hay alguna razón para que Nintendo ya no tome en cuenta a Luigi desde Mario RPG?

EDUARDO FLORES GONZALEZ

Realmente es bastante raro que Nintendo haya decidido dejar fuera a Luigi en Mario RPG y Super Mario 64. A nosotros nos consta que en un principio Luigi SI iba a ser incluído en Super Mario RPG, pero a final de cuentas no entró. A la misma pregunta, algunas fuentes mencionan que Luigi no fue incluído en Super Mario 64 por falta de tiempo, pero en cuestión de programación, era más fácil cambiar de color algunas texturas para que entrara este personaje, que otras cosas que se incluyeron, como las voces extras. Ahora que veamos a Miyamoto le preguntaremos qué pasó aquí (¡Ah! y muchas gracias por los dibujos, pero te recordamos que tienen que estar en el sobre para poder publicarlos).



De cualquier forma, Luigi sí fue incluído en Mario Kart 64.

◆

¡Hola amigos de Club Nintendo! Yo tengo 17 años y me gusta mucho dibujar, mucha gente me dice que lo hago bien y lo más sorprendente es que nunca he estudiado dibujo. Mi opinión es que me falta mucho y que debería de estudiar dibujo para algún día llegar a ser tan bueno como Akira Toriyama y mi más grande sueño es llegar a ser animador y hacer caricaturas. Sí, me gustan las caricaturas y sobre todo las japonesas como Drgaon Ball y Sailor Moon, ya que desde mi punto de vista, son mejores que las americanas. Esto me ha acarreado muchos problemas, ya que en realidad no tengo muchos amigos y muchos de esos que se dicen "amigos" me dicen que soy un %/&$#%, porque veo caricaturas y ellos ya se sienten grandes porque fuman y beben alcohol en exceso; la verdad yo pienso que ellos son los %/$!# porque creen que haciendo lo que hacen, son "todos unos hombres". En mi opinión no está mal que hagan esas cosas si eso es lo que les gusta, pero puedo decir que los pocos amigos que tengo son de pura calidad. Ya sé lo que dirán: "Otro con sus problemitas" o "Ya nos escribió un amargado", sólo es un comentario que me gustaría compartir con mis amigos.

DIEGO CATALAN CORNEJO

Es bueno que nos consideres tus amigos y que nos cuentes estas cosas. Nosotros entendemos perfectamente lo que nos comentas y seguramente también la gran mayoría de los lectores, pues estas aficiones son muy comunes en estos días. Lo importante -como siempre lo hemos dicho- es que le eches muchas ganas a lo que quieres hacer (como tomar clases de dibujo) y así en un futuro no lejano, podrás hacer tus sueños realidad. (¡Hey! ¡Ya tenía bastante tiempo que no publicábamos una carta que no tuviera que ver con juegos!, pero esto era importante ¿no lo crees?).

◆

AGRADECEMOS MUY SINCERAMENTE TODAS LAS CARTAS QUE NOS LLEGAN DÍA A DÍA A NUESTRA EDITORIAL, FELICITÁNDONOS POR EL TRABAJO QUE HACEMOS.



Sería muy mala onda de nuestra parte, decirte que en "la Red" hay cosas muy interesantes; primero, porque eso lo decimos casi siempre que queremos empezar un artículo, segundo, porque ya lo hemos mencionado en la sección Club Net y tercero porque esto seguramente lo has escuchado en todas partes en los últimos 2 años. Pero debes comprender que el redactor no tenía algo que decir para presentar los sitios importantes que veremos este mes en Club Net, que por razones de espacio, se induirá en el Dr. Mario (estas tragedias nos suelen pasar muy seguido):

http://www.mha.com/e3
En esta página podrás saber lo más relevante de lo que se presentará durante el E3, el más importante evento en lo que a la industria del videojuego para América se refiere.
Desde esta página obtendrás información de cuáles son las conferencias que habrá y hasta noticias importantes en los días que se celebre.

http://www.enix.co.jp/
A diferencia de muchas páginas de compañías de videojuegos en Japón, la de Enix tiene una sección que está en Inglés, para que puedas enterarte de las últimas noticias sobre sus juegos.
Pero quizás lo más importante por ahora, es el concurso que están llevando a cabo sobre la programación de un juego. Te recomendamos dar una vuelta por esta página si es que conoces el tema, ya que la convocatoria es a nivel mundial y los premios son bastante buenos.

http://www.titussoftware.com/
De hace unas pocas semanas, Titus Software por fin tiene presencia en la Red y eso es mediante una página que aunque tiene un diseño sencillo, sí integra elementos como Java y Frames, que sólo pueden ser vistos con los navegadores más nuevos.
En esta página encontrarás información y tips sobre los juegos que ellos han lanzado para el SNES, GB y próximamente para el N64. Como mencionamos, es muy sencilla, pero promete tener más información en el futuro.

http://www.geocities.com/TimeSquare/Arcade/1230/
En esta página encontrarás información sobre juegos RPG. Al momento de visitarla, tenían información sobre Final Fantasy III de SNES. Además, también verás que tiene varios Links a páginas de animación en español.

◆

De mi mayor consideración:
Soy un apasionado lector de su prestigiosa revista, apenas tuve el conocimiento por mis incursiones en el manejo de los juegos recreativos de que trata. Resulta de que con mi papá hacemos la adquisición de su Revista y él también se interesó por los términos y contenidos de que trata. Motiva la presente resaltar lo que mi papá me hizo notar y que conviene, creo yo, que los niños de mi edad (tengo 10 años a la fecha) debemos tener en consideración al dar lectura a su prestigiosa Revista. Al comprar la Revista, yo me abocaba directamente a lo que me interesaba más propiamente, el Super Nintendo y el GAME BOY. En ello me entretenía enormemente y era el motivo por el cual adquiría la Revista. Pero mi padre me hizo notar y aprendí con él, de la importancia que tienen las columnas del Doctor Mario, por ejemplo, y, lo interesante que resulta la lectura de las cartas que remiten muchos lectores, dando cuenta de sus inquietudes. Y, en especial mi padre me hizo notar del texto y sentido que tiene su prestigiosa Revista, en términos generales conforme aparece del SUMARIO, tips, extra, etc. Recomiendo en consecuencia, a los amigos lectores se sirvan considerar la lección que yo aprendí y que me sirve de mucho como orientación a la lectura de los pasajes tan importantes de su Revista.
Atentamente

ARTURO ENRIQUE VEGA DIAZ

Gracias por tu carta, gracias a gente como tú, secciones como ésta mejoran la revista que tanto te entretiene, tanto a ti como a tu papá, lo cual nos demuestra que estamos haciendo nuestro trabajo muy bien (¡qué modestos!).
No en serio, muchas gracias por tu carta. ◆

Estimados amigos de Club Nintendo. quiero pedirles un gran favor, que no me deja dormir, y es que respondan lo siguiente:
¿Me pueden dar el Brutality de Sub-Zero (no el ninja) de UMK3? (Ah, por favor con los botones de SNES).

FELIPE CORDOVA

Buscando en los archivos, no lo pudimos encontrar, así que decidimos investigarlo de nuevo y descubrimos que el Brutality de Sub-Zero es:
Y, A, X, B, Y, X, X, Y, Y, B, Y.

◆

MUCHAS GRACIAS POR COLOCAR, EN LAS CARTAS, A LA SECCIÓN DONDE VA DIRIGIDA, PUES ES MUY FÁCIL RESPONDERLES ASÍ A USTEDES.



¿Cómo son los pasos para eliminar a K.K. Roll por segunda vez en Donkey Kong Country 3?

GUSTAVO IGNACIO FERNANDEZ ROSAS

Al principio, cuando él esté lejos de ti, debes esquivar las bolas de fuego y electricidad con los que te ataca; cuando termine el ataque, tira el barril metálico que aparecerá a la abertura que hay en el techo, calculando para que golpees la hélice del enemigo.
2.- Cuando se acerque, simplemente esquívalo parándote en los electrodos y atácalo con los barriles en la hélice.
3.- El enemigo volverá a alejarse, por lo que debes proceder de manera similar que al principio, pero, ¡ten cuidado!, por que ahora el piso comenzará a moverse.
4.- Cuando el enemigo se ubique sobre ti y comience a atacarte con rayos eléctricos, debes hacer que el rayo le llegue al barril, y luego debes cogerlo y lanzárselo (¿no es obvio?) a la hélice. Repite esto 4 veces y lo habrás derrotado.

¿Qué pasó con la alianza entre Nintendo y Microsoft?, ¿Qué tipo de servicio van a proporcionar?, ¿Estará disponible en nuestro país?. Por último les sugiero que hagan una sección donde pongan direcciones de Home-Page que sean interesantes, con el Nintendo como tema.

GUILLERMO VARAS HERNANDEZ

Ya cuando hablamos de la alianza de Nintendo y Microsoft, dijimos que esos servicios sólo estarían disponibles en Japón, que era muy difícil que los viéramos en este continente. Sobre lo de las direcciones, ya te habrás dado cuenta que hemos publicado algunas direcciones en la sección Club Net que nos parecen interesantes, aunque no todas tienen que ver exclusivamente con Nintendo, sino con videojuegos en general.

¿Dónde está la Perla de la Luna en el "The Leyend of Zelda, a Link to the Past" para el SNES?.

SEBASTIAN PEREZ C.

La perla de la luna se encuentra en la torre de Hera, al norte, debes llegar hasta un piso más arriba del que puedes ver el gran cofre, debes dejar las estrellas de tal forma que al entrar a este cuarto veas una de estas al frente tuyo, ahora dirígete a la parte superior de este cuarto, ahí veras un hoyo "solitario", tírate, abre el cofre y listo, recuerda que para abrir el gran tesoro de todos los castillos debes tener la gran llave. Sigue así y podrás terminar este juegazo.

Queridos amigos de Club Nintendo. Tengo un pequeño problema, ya que en el juego Zelda (de SNES) no he podido obtener la magia de Quake. ¿Me podrían decir como la obtengo?

DANIELA SALAZAR

Obviamente que te diremos, por lo tanto lee muy bien lo que a continuación sigue: Ve hacia el Noreste en el mundo oscuro y tira una "piedra-calavera" en el centro del círculo de piedras. Suerte, amiga.

¡Urgente! Les mando esta carta preguntando ¿qué pasa al final de KIG?, pues además de que es bastante difícil pegarle a Gargos, y cuando se supone que ya debería estar muerto, se sigue moviendo y no se cae. Me gustaría que me explicaran cómo eliminarlo.

GONZALO CONTRERAS LOPEZ

Lo que pasa, es que en este caso le tienes que dar un golpe o poder que lo "levante" cuando ya no tiene energía, como Tiger Fury de Jago, o el Conqueror de Tusk.



Hola Amigos de Club Nintendo:
¿Cómo obtengo el 100 % de los secretos en la pantalla MT EREGUS del Doom de SNES, ya que se supone que ahí está el paso para un nivel oculto?

Abel Nilo

Por lo que me dices en tu carta, presumo que lo que te falta es encontrar la entrada al nivel oculto „Warrens‰, esta se puede sacar de la siguiente manera: Comienza la etapa y dirígete a donde hay una puerta de madera, a los lados de la cual hay unos demonios enjaulados. Entra a la puerta y comienza a buscar una puerta secreta en la muralla izquierda, ahí encontrarás un teleport. Úsalo y aparecerás en una cornisa, sigue la cornisa por la derecha hasta el final, ponte frente a la pared de la derecha, y dispara el lanzamisiles manteniendo el botón de correr y atrás al mismo tiempo. La fuerza del disparo te hará saltar hasta donde está el interruptor para pasar al nivel secreto.



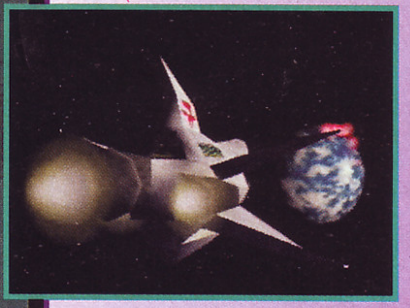
Especial

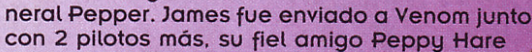
TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST (SUPER NES)	Recibir un suculento premio...	Al Sur, fuera del castillo donde abres la represa (después de abrirla) encontrarás un pez ahogándose, cógelo y llévalo al lago de arriba.
THE LEGEND OF ZELDA (SUPER NES)	Obtener las aletas de Zora...	Ve hacia el Noreste, ahí busca a Zora y págale 500 rupias.
THE LEGEND OF ZELDA (SUPER NES)	Obtener la flauta...	Anda al bosque donde hay un duende en el mundo oscuro, pídele la pala y busca con ella la flauta en el mismo bosque, pero en el mundo de la luz.
THE LEGEND OF ZELDA (SUPER NES)	Ver algunas cosas raras...	Echale polvos mágicos a la vieja que está barriendo en la villa Kakariko, pruébalo con otros habitantes.
THE LEGEND OF ZELDA (SUPER NES)	Obtener el cazainsectos (Buy Catching Net)...	Debes hablar con el niño enfermo de la villa Kakariko.
THE LEGEND OF ZELDA (SUPER NES)	Encontrar la "Laguna Misteriosa"...	Compra una bomba grande y actívala en la gran grieta de la pirámide del mundo oscuro.

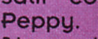
INTRODUCCION

Star Fox 64 es una versión totalmente nueva de la historias de este personaje. No tiene nada que ver con la versión de SNES en un orden cronológico, pero sí hay una serie de eventos dentro de las historias de este juego que las ligan. Aquí tú diriges a Fox Macloud, quien es el líder de un grupo de mercenarios conocido como Star Fox. En estos momentos, ellos se preparan para ayudar al general Pepper del planeta Corneria, quien necesita de su ayuda para contrarrestar el ataque de un científico de nombre Andross. Fox ha decidido tomar la misión no sólo por tratarse de un mercenario, sino que esta es también una buena oportunidad para poder vengarse de Andross, pues él fue el responsable de la muerte de su padre: James Macloud hace ya 5 años.



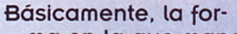


En ese entonces, James también era un piloto extraordinario que luchaba bajo las órdenes del general Pepper. James fue enviado a Venom junto con 2 pilotos más, su fiel amigo Peppy Hare y un cerdo (en toda la extensión de la palabra) de nombre Pigma, para combatir a Andross. La batalla fue difícil y le costó la vida a James Macloud, pues él y Peppy fueron traicionados por Pigma y cayeron en una emboscada, de donde apenas pudo salir con vida Peppy.



Ahora, después de varios años, Andross ha reagrupado sus fuerzas y ha lanzado un ataque que tomó por sorpresa a las fuerzas del general Pepper. Esto tal vez parezca que es una buena oportunidad de Andross para vengarse de la familia Macloud, pero Fox junto con sus amigos Falco Lombardi, Slippy Toad y su viejo tutor Peppy Hare, lo ven como la oportunidad de vengar a James Macloud.

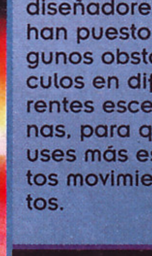
NUESTRA PORTADA

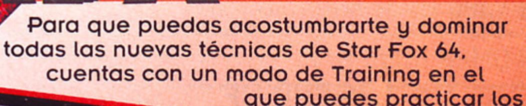


Básicamente, la forma en la que manejas tu nave Starwing, es la misma en la que lo hacías en la versión de SNES. Muchos de los movimientos y formas de ataque se mantienen. Pero también es obvio mencionar, que se incluyeron una serie de nuevos movimientos que veremos más adelante.

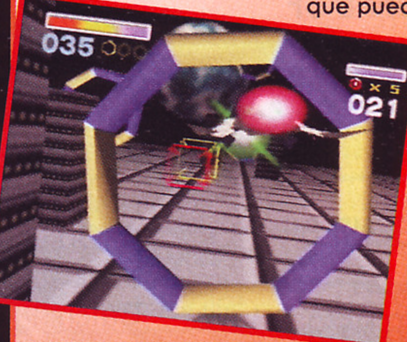
Para no perder la costumbre, tu Starwing puede acelerar o frenar al estar avanzando en una escena. Este tipo de movimientos se utilizaban no con mucha frecuencia en la versión de 16 Bit, pero ahora los diseñadores han puesto algunos obstáculos en diferentes escenas, para que uses más estos movimientos.







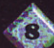
Para que puedas acostumbrarte y dominar todas las nuevas técnicas de Star Fox 64, cuentas con un modo de Training en el que puedes practicar los movimientos viejos y en especial los nuevos. Aquí tienes ejercicios clásicos como pasar los aros, pero también eres obligado a pelear para adquirir más habilidad.

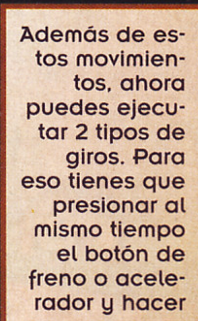




Como ya hemos mencionado en números anteriores, Star Fox 64 vendrá con un Force Pack incluido. Este aditamento se conecta en el puerto del Controller Pak y lo que hace es hacer vibrar el control a diferentes intensidades cuando en el juego eres golpeado, arrojas una bomba o eliminas a un enemigo muy grande. Hasta el momento, el único juego con el que se puede usar este aditamento es Star Fox 64, pero piensan sacar a futuro otros juegos compatibles con él.

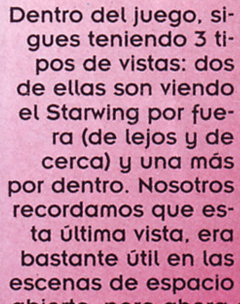








Además de estos movimientos, ahora puedes ejecutar 2 tipos de giros. Para eso tienes que presionar al mismo tiempo el botón de freno o acelerador y hacer el control hacia abajo. Estos giros te permiten escapar de situaciones comprometidas. El primero de ellos es un Loop o giro completo de 360 grados y lo puedes hacer en cualquier momento. El otro es una vuelta en "U" y sólo la puedes ejecutar en las escenas en las que tienes libertad de movimiento.





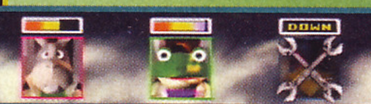
Dentro del juego, sigues teniendo 3 tipos de vistas: dos de ellas son viendo el Starwing por fuera (de lejos y de cerca) y una más por dentro. Nosotros recordamos que esta última vista, era bastante útil en las escenas de espacio abierto, pero ahora que hemos jugado Star Fox 64 por un buen tiempo, no terminamos de acostumbrarnos a la vista interior de la nave. Sería entonces cuestión de que tú lo jugaras y decidieras qué es lo mejor para ti.

STARFOX 64

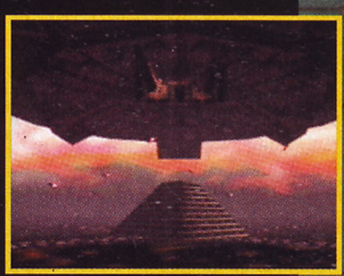
Si jugaste el primer Star Fox, recordarás que tenías una estrecha comunicación con tus compañeros, mediante trasmisiones que eran presentadas con letras y acompañadas con sonidos raros; pero esta vez la gente de Nintendo decidió ponerle voces absolutamente a todos los comentarios escritos que hay en el juego (incluyendo todo el final). Para esto, se necesitaron 32 megabits de memoria (un tercio de la memoria usada para el juego). Esto aunque es puramente un detalle estético, te involucra mas en el juego.



No creas que te has librado del problema ese de estar cuidando a tus compañeros. En Star Fox 64, ellos siguen teniendo el problema de no ser tan hábiles como tú y por lo tanto, hay que quitarles algunos enemigos de atrás muy de vez en cuando. Si te tardas mucho, serán derribados, pero no como en la versión de SNES donde los perdías definitivamente; aquí ellos no te podrán ayudar mientras su nave es reparada (en lo que pasas una escena).



¿Cuáles han sido las influencias para Star Fox 64? Según hemos visto y por comentarios de algunos colaboradores de la revista, hemos visto ciertas influencias de películas-animaciones. Los 3 casos más mencionados fueron: Star Wars, ID4 y Gundam. ¿Tú has visto otra?



En algunas escenas, la forma en la que juegas Star Fox cambia; pues en lugar de ir solamente hacia adelante como la versión de SNES, en algunas situaciones te puedes mover libremente dentro de un área determinada. Cuando esto sucede, aparece un pequeño mapa en la parte inferior derecha de la pantalla. Ahí podrás ver cuántos enemigos hay y dónde están, también dónde están ubicados tus compañeros.

Dentro de las armas, ahora tu Starwing cuenta con láser especial que puede eliminar a varios enemigos a la vez. Para activarlo sólo mantén presionado el botón de disparo por algunos segundos y entonces las miras cambiarán de verde a amarillo y rojo. En este momento tienes que dirigir la mira roja hacia un enemigo, cuando esto suceda suelta el botón y tú dispararás una bola de energía que se dirigirá automáticamente al enemigo en cuestión y explotará al hacer contacto. Si hay enemigos cerca, también serán destruidos y obtendrás así, puntos extras.



El juego tiene Items nuevos y viejos. Tenemos que regresan algunos elementos clásicos, como los Power-Ups para tu láser, o las bombas (lo que ya no tenemos, es el escudo que te reducía el daño por un corto período de tiempo).

De los Items nuevos, tenemos 2 clases de aros, unos son plateados y otros dorados. Al tomar los aros plateados, recuperas un poco de tu energía. Obtenerlos no es tanto problema, pues generalmente te los dan por destruir enemigos.



El dorado es muy funcional, cuando logras tomar 3 de ellos, tu línea de energía crece un poco y además de eso, recuperas bastante energía. Como siempre pasa, es un poco más complicado obtener estos aros dorados, pues estos sólo te los dan en ciertas partes de las escenas o destruyendo a enemigos muy especiales.

Además del Starwing, en este juego tendrás la oportunidad de jugar con 2 nuevos vehículos. Uno de ellos es un tanque y el otro un submarino (el tanque lo usas en 2 escenas y el submarino sólo en una).



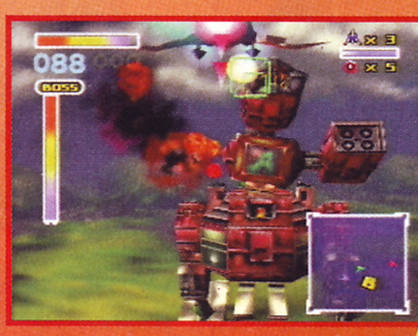


El tanque es un vehículo terrestre que puede volar por algunos momentos. Tiene casi todos los movimientos del Starwing normal, a excepción de los giros en el aire. Puedes subir también el nivel de las armas y agarrar bombas.

El submarino tiene la cualidad de arrojar un número infinito de bombas, aunque estas no son tan poderosas como las del Starwing. Tampoco puede ejecutar los giros, pero sí el Spin.



Al principio, verás que para llegar a Venom hay una serie de planetas, pero no puedes escoger rutas como en el de SNES. Esto se debe a que éstas las vas "eligiendo" dependiendo de tus logros dentro de una escena. Ejemplo, revisa éste: En Corneria, si avanzas por la escena como normalmente lo harías, llegas a enfrentarte contra un jefe Robot. Cuando lo eliminas, te vas por el camino de la derecha.





Pero si en la escena, te pasas por una serie de "aros", Falco te indica un nuevo camino y al seguirlo llegas a una parte desconocida de la escena en donde te enfrentarás a un jefe que es muy similar al primero de la versión de SNES. Si logras eliminarlo, te irás por los planetas de la izquierda. Esto es un ejemplo, pues los objetivos varían dependiendo de las misiones. En el siguiente número te daremos Tips sobre lo que hay que hacer en cada escena para escoger todos los caminos.



¿Crees que eres muy bueno en Star Fox 64? pues para averiguarlo tienes que esperar a que salga el juego, jugarlo por algún tiempo y después tratar de sacar las "Medallas al Mérito" en cada escena. Estas medallas las obtienes eliminando a cierta cantidad de enemigos dentro de un nivel (observa el marcador de enemigos derrotados, cuando se ponga rojo -como se muestra en la foto- quiere decir que ya cumpliste con ese requisito). El otro es que debes terminar la escena con tus 3 amigos. Así, al finalizar obtendrás una medalla en esa escena, las cuales se quedan grabadas en la batería del cartucho.



En Star Fox 64 se ha incorporado un modo de batalla para hasta 4 personas al mismo tiempo (pero, aunque sólo jueguen 2, la pantalla se divide en 4 y las que se utilizarían para los otros personajes, son empleadas para ver la batalla con una "cámara" especial). Cuando tu juego está nuevo, sólo puedes escoger entre 2 escenarios y las naves Starwings para jugar; pero conforme vas logrando "ciertas cosas" dentro del cartucho, se irán abriendo más escenarios, opciones y hasta vehículos nuevos.









RELANZAMIENTO

Con esta onda de la reedición de las películas de Star Wars y de los títulos de Nintendo, es obligatorio que le echemos también un vistazo a estos juegos, ¿no crees?

STAR WARS

Básicamente, estos 3 juegos nos presentan a los personajes que aparecen en las películas en acción de "Side Scrolling" o de plataformas, o de lado, o tipo Mario, o.... bueno, creemos que ya quedó claro (aunque también cabe aclarar que hay niveles de acción 3D, aunque son los menos).
A lo largo del juego encontrarás algunos Items que harán más poderosas tus armas, te recuperarán energía y todo ese tipo de cosas, pero creemos que lo mejor es dejarse de palabrerías y ver un poco de lo que hay en este juego.

Al inicio del juego, Luke Skywalker se encuentra en uno de los vastos desiertos de Tatooine (bueno, si este es un planeta desértico, dónde más se la podría pasar), cuando se encuentra con C3-PO, el cual le pide ayuda para encontrar a R2-D2, quien fué capturado por los Jawas. En el segundo nivel, Luke conduce su vehículo persiguiendo la fortaleza móvil de los Jawas llamada Sandcrawler. En el tercer nivel Luke debe escalar esta peligrosa fortaleza. Una vez alcanzando la cima, nuestro héroe debe buscar por el interior del complejo a R2-D2. Cuando Luke rescata al androide, debe llevarlo con Ben Kenobi, un ermitaño que habita al final del Cañón de los Desgraciados, porque R2-D2 tiene un mensaje muy importante para él. De aquí en adelante la trama es exactamente igual a la película.

NIVELES



Dune Sea

Este nivel es bastante desolador, ya que se lleva a cabo en medio del desierto (no por nada se llama "Mar de Dunas"). Aquí, como lo comentamos al principio, Luke se encuentra con C3-PO, quien le pide ayuda para encontrar a su compañero R2-D2 que fue capturado por los Jawas.

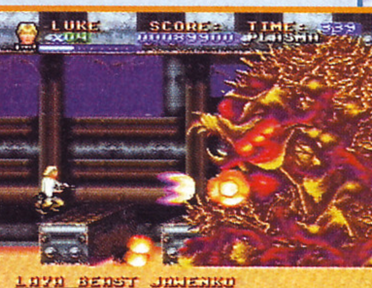
Tatooine 1



En la búsqueda de R2-D2, Luke debe pilotear su Landspeeder y combatir a algunos Jawas antes de llegar al SandCrawler. Además de que debes destruir a "X" número de Jawas, debes cuidar que la nave no quede averiada por los impactos o sin combustible, al eliminar a algún Jawa, aparecerá un corazón que te recuperará un poco de los daños y si destruyes una de las torres que se encuentran en el camino, recibirás un pequeño tanque de energía que te recuperará combustible.

Inside Sandcrawler

Una vez que alcances la cima del Sandcrawler, deberás buscar a R2-D2 dentro de este complejo, que como ya te imaginarás está lleno de trampas y enemigos.



Out Side Sandcrawler

En este nivel, Luke deberá filtrarse en el Sandcrawler lo cual no es muy sencillo. Al ser ésta la fortaleza ambulante de los Jawas, obviamente se encuentra muy bien armada, aquí también debes escalar varias plataformas que están en movimiento, por lo que no será nada fácil.



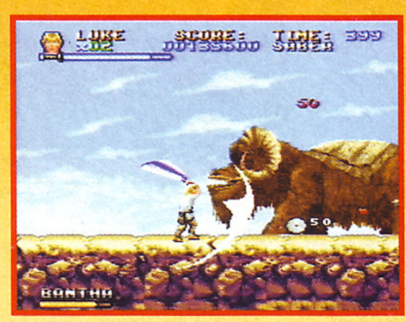
Land of the Sand People

Ya que encuentres a R2-D2, éste te dirá que tiene un mensaje muy urgente para Obi Wan Kenobi, por lo que Luke se dirigirá hacia el territorio de la Gente de las Arenas, para buscar al viejo Kenobi y así obtener alguna referencia del personaje a quien va dirigido el mensaje. En este nivel te enfrentarás (obviamente) a los Tusken Raiders o la Gente de las Arenas, los cuales son muy poco amigables.
Deberás atravesar muchos riscos y precipicios para poder llegar con el viejo Ben.



PLAYERS CHOICE
Nintendo
BEST SELLER

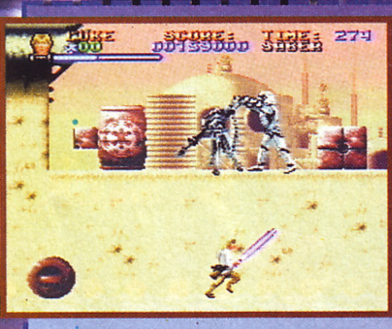
Land of the Banthas



Ya que encuentras a Ben Kenobi, R2-D2 muestra el mensaje en donde la princesa Leia le pide al anciano general, que lleve a R2-D2 hasta el planeta de Dantooine. Ben le pide a Luke que lo acompañe hasta Dantooine y le obsequia una espada láser. En este nivel, Luke deberá aprender a utilizar la espada, así como los principios de la Fuerza.

Tatooine 2

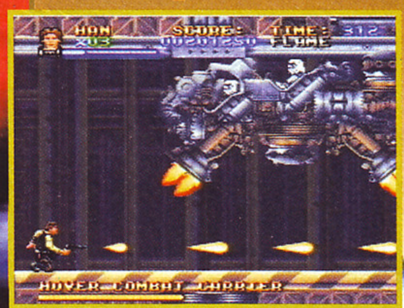
Luke, Ben, C3-PO y R2-D2 se dirigen abordo del Landspeeder hacia Mos Eisley, el puerto espacial más cercano de Tatooine. En el camino te encontrarás a algunos Jawas que deberás eliminar para poder llegar a tu destino.



Al enterarse el Imperio que los Rebeldes han robado los planos de la Estrella de la Muerte y que estos se encuentran en Tatooine, mandan tropas a buscar a dichos ladrones, por lo que Luke deberá abrirse paso hasta una cantina donde pueda negociar un viaje a Dantooine.

Mos Eisley

Escape From Mos Eisley

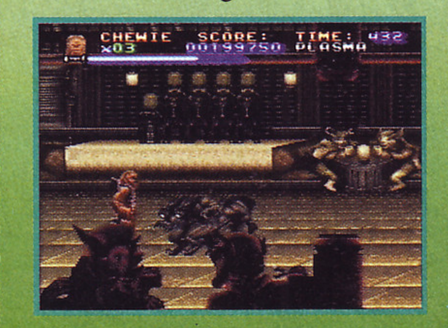


Al llegar a un acuerdo con Han Solo, deberán huir del puerto estelar, pero antes debes de llegar con vida hasta el Halcón Milenario.

STAR WARS

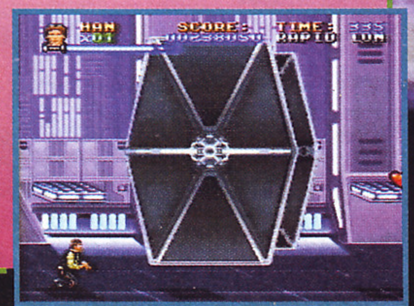
Cantina Fight

En esta escena podrás seleccionar a Luke o Chewbacca.
En esta pocilga, debes buscar al capitán del Halcón Milenario, pero no será tan fácil, ya que te enfrentarás con algunos de los villanos más buscados en la galaxia.

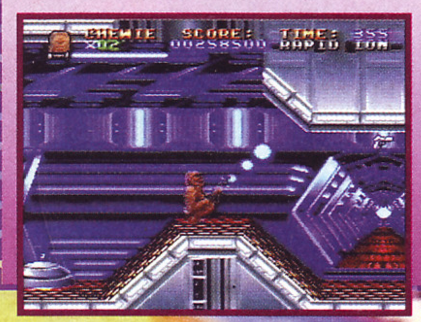


Death Star Hangar Bay

Al tratar de llegar a Dantooine, el Halcón Milenario es capturado (junto con sus tripulantes), por el campo magnético emitido por la Estrella de la Muerte. Luke, Han y Chewy deben escapar del hangar y tratar de rescatar a la princesa Leia.

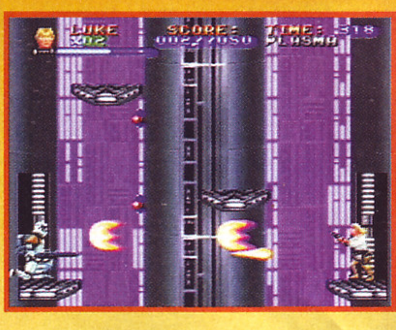


Rescue of the Princess



El calabozo donde se encuentra la princesa está resguardado por un m... buen de Storm Troopers (Tropas de Asalto), así que debes ser muy hábil para no ser capturado.

Tractor Beam Core



El Halcón Milenario aún se encuentra resguardado en el hangar, por lo que nuestros héroes deberán destruir el generador del campo magnético para poder escapar de esta enorme base estelar.

Death Star Attack

Gracias a los planos robados y resguardados en la memoria del androide R2-D2, los rebeldes han organizado un ataque contra la Estrella de la Muerte, para evitar que el Imperio conquiste el universo. Aquí controlarás un X-Wing por la superficie de esta base estelar, peleando contra Tie Fighters y las mortales torretas.



STAR WARS

Trench Battle



Al llegar al túnel donde se encuentra el punto vulnerable de la Estrella de la Muerte, debes maniobrar por un estrecho corredor derribando Tie Fighters, hasta llegar al final donde sólo la fuerza podrá ayudarte.

Star Wars: The Empire Strikes Back

A pesar de la gran victoria de la alianza rebelde al destruir la Estrella de la Muerte, el malvado Imperio aún tiene mucha fuerza como para realizar un enorme contraataque a la base rebelde del planeta Hoth. Lo mejor del juego con respecto al anterior, es que se representan (o por lo menos eso intentaron) mucho mejor las escenas de acción y evitaron hasta cierto punto, ocupar personajes y vehículos que no salieron en Star Wars. Lo único que les falló un poco es la música de los niveles, ya que es muy repetitiva y da mucha flojera. A comparación del juego de Star Wars, en éste debes pasar los niveles con un personaje determinado. Sin embargo, los cinemas display son realmente mejores.

Hoth 1, 2 y 3:



Al estar patrullando, Luke encuentra una extraña forma de vida, la cual es extremadamente fuerte. Al vencerla, descubre androides pertenecientes al Imperio, por lo que regresa inmediatamente a la base rebelde.





Revel Base 1, 2 y 3



Luke y Han hacen todo lo posible por salir sanos y salvos del ataque de las fuerzas imperiales a la base.

Hoth 3D

Luke trata de ganar un poco de tiempo para que todos los rebeldes (o la mayor parte de ellos), escapen del planeta Hoth. Abordo de un Snowspeeder, se enfrenta a los temibles AT-AT y AT-ST.



PLAYERS CHOICE Nintendo BEST SELLER

Walker Outside

Al averiarse el Snowspeeder, Luke se dirige al último AT-AT para eliminarlo.



Walker Inside



Dentro del AT-AT, Luke se enfrenta a las tropas que se encuentran en esta fortaleza ambulante.

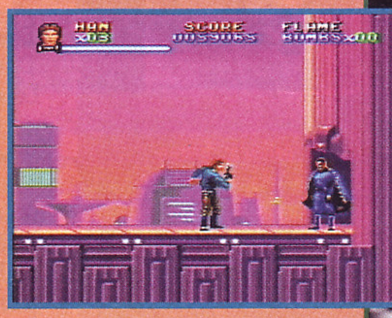
Asteroid Field



Al encontrar a Leia, Han, Chewbacca y C3-PO escapan de la base rebelde, pero en el espacio se encuentran con la flota imperial que los está esperando.

Cloud City 1

Han, Leia, Chewy y C3-PO llegan a la ciudad de las nubes, donde encuentran a Lando Calrissian, un viejo amigo de Han. Desafortunadamente las tropas imperiales llegaron antes que ellos y les prepararon una trampa.



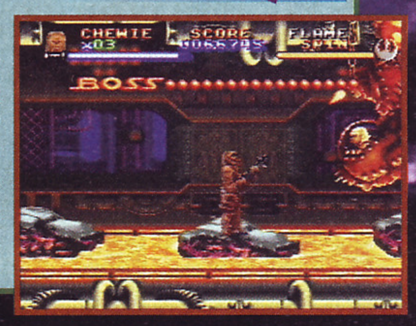
Dagobah 1 y 2



Al encontrarse en Hoth, Luke ve a Ben Kenobi, quien le dice que se debe dirigir al sistema Dagobah para encontrar al maestro Jedi: Yoda. Al llegar a Dagobah, R2-D2 se pierde, por lo que Luke debe rescatarlo. Al encontrar a Yoda, Luke se dedicará plenamente al entrenamiento para convertirse en caballero Jedi. En este nivel deberás encontrar los poderes de la Fuerza para poder utilizarlos. Durante el entrenamiento, Luke tiene una visión del futuro en donde ve a sus amigos en un peligro extremo, por lo que decide ir en su ayuda con la promesa de regresar para terminar con su entrenamiento.

Ugnaught Factory

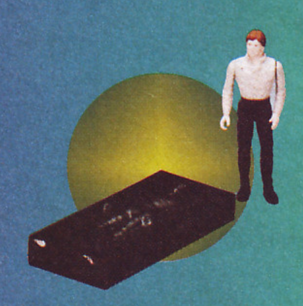
Al llegar a la ciudad, se dan cuenta de que C3-PO se ha extraviado, por lo que Chewy lo busca por una fábrica desconocida.





1983



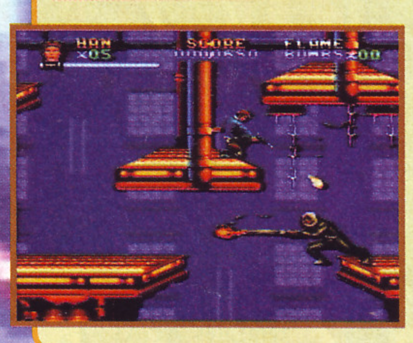




No sólo las películas fueron relanzadas este año, también en el mercado nacional tuvimos la oportunidad de ver todo tipo de objetos relacionados con los personajes de la trilogía, pero particularmente nos causó una gran alegría poder disfrutar dos de las cosas, a las que especialmente somos aficionados: El relanzamiento de los juegos de video (de los cuales hablamos en este artículo) y de las figuras de acción.



Walker Inside



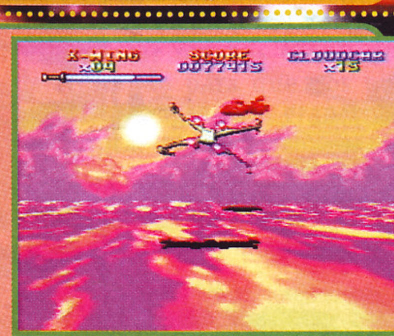
Carbon Freezing Chamber: Han se encuentra en una trampa en donde experimentarán con él en una máquina, que lo congelará para llevarlo a Jabba the Hutt.



Chewy hace todo lo posible por salir con vida de la ciudad de las nubes junto con la Princesa Leia, C3-PO y Lando.

Cloud City 2

Luke se aproxima a la ciudad de las nubes encontrando a su paso a las tropas imperiales, por lo que deberá abrirse paso.



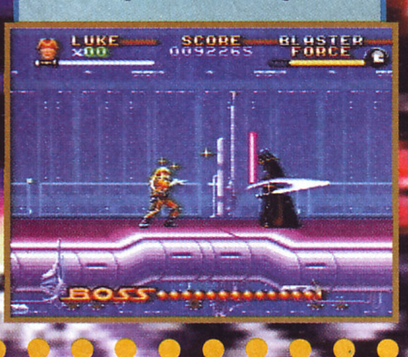
Cloud City Approach 3D

Star Wars: Return of the Jedi

Después de la confrontación del joven Jedi con Darth Vader y la captura de Han Solo, Luke y Leia han llegado hasta el palacio de Jabba para rescatar a su compañero de la prisión de carbonita. Mientras tanto, el Imperio reconstruye la Estrella de la Muerte cerca de la luna de Endor. Definitivamente, este es el juego con más acción de los 3, además de que en ciertos niveles podrás seleccionar entre varios personajes para pasar la misión. La música es realmente mejor que en las versiones anteriores, así como los cinemas displays (las digitalizaciones son extremadamente buenas).

Reactor 1, 2 y 3

Luke se enfrenta a Lord Darth Vader en una batalla mortal, en donde Luke pierde la mano derecha, sin embargo logra salir con vida, ayudando a escapar a sus amigos.



Tatooine 3D

Al amanecer, los rebeldes se dirigen hacia el palacio de Jabba the Hutt abordo de un Landspeeder.



Tatooine



Una vez cerca del palacio, el terreno está demasiado accidentado, por lo que continúan a pié. En este nivel podrás utilizar a Luke, Leia y Chewbacca.



Jabba's Palace

Al entrar al palacio, deberás enfrentar a todos los súbditos de este gángster intergaláctico. Al igual que el nivel anterior, podrás utilizar a Luke, Leia y Chewbacca.



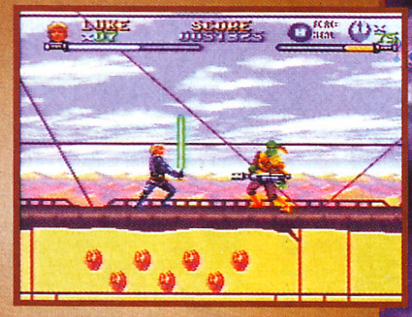
Rancor Pit

Jabba ha capturado a Leia y enviado a Luke, Han y Chewbacca a la guarida del temible Rancor.



Jabba's Dance Hall

Cuando los rebeldes llegan hasta el hall, deberán enfrentarse a los más leales sirvientes de Hutt. Aquí también podrás utilizar a cualquiera de los 3 personajes, al igual que en los niveles anteriores.



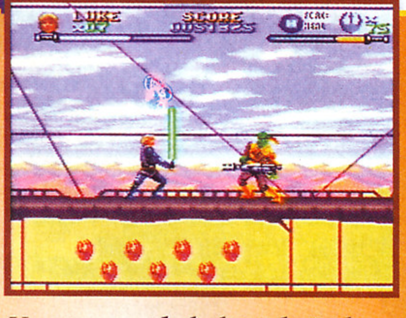
Siendo capturados nuevamente por los secuaces de Jabba, Luke, Han y Chewy combatirán para rescatar a Leia.

Attack on Sail Barge

Inside Sail Barge

Al liberar a Leia, ella junto con Han y Chewbacca se enfrentan contra el perverso y obeso Jabba the Hutt.



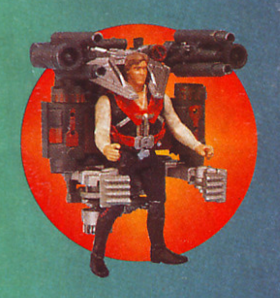


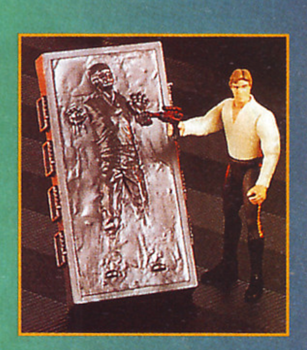
Al terminar con el reinado de Jabba, los rebeldes descubren que el Imperio está construyendo una nueva Estrella de la Muerte cerca de la luna de Endor, en donde se encuentra una base que provee a la estación espacial, de un campo de protección. Un escuadrón comandado por Han Solo se dirige hacia Endor para desactivar el campo de fuerza que protege a la nueva Estrella de la Muerte y así las flotas rebeldes comiencen un ataque para destruir la men...cionada base estelar. Una vez en Endor, Luke y Leia tratan de despistar a una pequeña tropa de Scouts imperiales a bordo de las Speeder Bikes.

Endor-Speeder Bikes



1997







Vamos a platicarte a grandes rasgos cómo empezó todo. Hace veinte años, quien era niño en la época de los 70's (actualmente adulto) y quedó cautivado al ver Star Wars en el cine, probablemente pudo adquirir al menos una de las aproximadamente 99 figuras de acción que sacó a la venta Kenner y que en nuestro país eran escasas y muy difíciles de conseguir. Estas figuras crearon un gran revuelo y aún en nuestra época, algunas piezas en buen estado y dentro de su empaque original, son muy cotizadas entre los coleccionistas de juguetes, aunque también ahora es muy difícil conseguir las figuras y las naves con estas características. Probablemente si revisas la colección de tu papá, estas figuras te parecerán sin chiste, con poco movimiento y sin detalle en la ropa (sabemos perfectamente que las capas de plástico no son ropa). Sin embargo, no dejan de tener un gran valor estimativo, más que comercial.





1983









Pero para esta última década Kenner, (ahora parte de Hasbro Toy Group), decidió relanzar la línea de juguetes de Star Wars, creando nuevas figuras y haciéndole nuevas adaptaciones a las naves de esta colección (el Slave I, la nave de Boba Fett, está a todo dar) y las figuras cuentan con más movimiento tanto en las articulaciones como en la cintura, lo cual te permite ponerlas en mejor posición de batalla.

Los personajes tienen mayor parecido con los héroes y villanos de la película, así como la serie de armas que utilizan en el filme, son exactas a las que acompañan a los muñecos. Como datos curiosos, te presentamos en las fotos los diseños de 1983 de algunos de los transportes para los personajes que nunca salieron a la venta, también algunas de las figuras de acción de esta primera serie y las versiones recientes de la nueva edición, para que tú decidas si le sigues pidiendo los muñequitos a tu papá o mejor juntas tus primeras figuras de acción, para iniciar tu propia colección de Star Wars The power of the Force.



Ewok Village A y B

Las tropas rebeldes que se encuentran en Endor, son ayudadas por una raza de seres primitivos llamados Ewoks, quienes también luchan contra el Imperio para defender su aldea. En este nivel únicamente puedes utilizar a Wicket.



Endor

Aquí Luke se dirige a la base imperial en Endor para encontrarse con Lord Darth Vader. En este nivel deberás enfrentar a un gran número de soldados imperiales.





Mientras las tropas rebeldes comandadas por Han Solo se encuentran en la batalla por destruir el campo protector de la Estrella de la Muerte, Lando Calrissian y la flota rebelde se encuentran en una trampa, donde la enorme flota imperial se encuentra tras ellos.

Inside Death Star



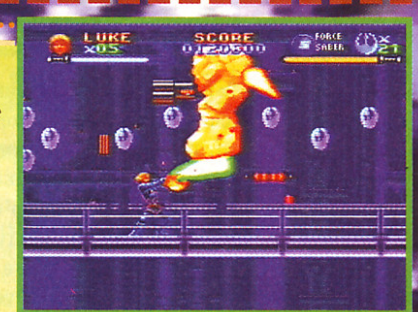
Al encontrarse Luke con su padre, Darth Vader, éste lo lleva a la Estrella de la Muerte para entregarlo al Emperador. Aquí Luke deberá enfrentarse a las tropas imperiales que se encuentran dentro de esta base estelar.





Leia, Han y Chewy han entrado a la base imperial de Endor tratando de destruir el campo de fuerza de la Estrella de la Muerte.

Tower



Al encontrarse cerca del Emperador, las tropas imperiales son mucho más, por lo que no será nada fácil para Luke llegar hasta el malvado gobernante.



Death Star Surface 3D

Al destruir el generador del campo de energía que protegía a la Estrella de la Muerte, la flota rebelde comienza el ataque.



Tower Entrance-Vader

Justo antes de encontrarse con el Emperador, Luke deberá enfrentar a su padre, para al fin eliminar al Lado Obscuro.





Death Star Tunel 3D

Mientras Luke tiene el último enfrentamiento contra el Emperador, Lando se dirige al reactor principal de la Estrella de la Muerte. Al lograr destruir el reactor, Lando deberá volar a toda velocidad en el Halcón Milenario por estrechos túneles, antes de que la base estelar explote.



Emperor Chamber



El emperador puede aparentar ser un hombre decrépito, sin embargo, él es la máxima expresión del Lado Obscuro.

Al terminar con al Estrella de la Muerte y con el malvado Emperador, la rebelión obtiene su más grande victoria. Con el Imperio en el colapso, los rebeldes podrán recuperar las enseñanzas de la vieja República y así regresar la paz en las galaxias.

Así terminamos con este análisis de los clásicos juegos de la trilogía de Star Wars (bueno, si Lucas promueve el relanzamiento de esta serie, por qué no aprovechar y mostrar estos títulos a quienes no los conocen). Esperamos que tengas la oportunidad de jugarlos... ¡Y que la fuerza te acompañe!



1997















¡Ah! y le agradecemos a nuestro amigo de Hasbro, el material que nos facilitó para la realización de este espacio cultural.

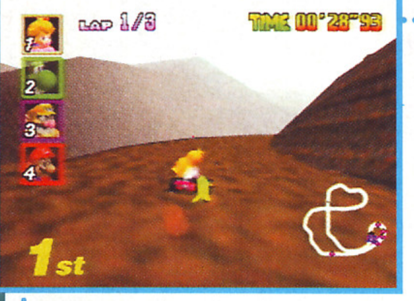


CHOCO MOUNTAIN

En esta escena es bastante recomendable poner los premios falsos justo donde están las subidas de tierra. Esto es porque al chocar con uno de ellos te detiene "en seco" y al estar ubicados en una pendiente, le cuesta mucho más trabajo (al que chocó) poder subir y por lo tanto ahí pierde más tiempo.



Otro punto importante para fastidiar a tus enemigos es esta curva (1), si obtienes un rayo puedes esperar a que pasen por ahí tus enemigos y entonces activarlo, esto como en otros casos hará que se sigan de frente y entonces caerán. Si lo haces correctamente, llegarán a la parte baja del camino y entonces tendrán que recorrer de nuevo toda la curva, perdiendo así más de 10 segundos, si no, caerán en el agua y perderán el tiempo en lo que los rescata el Lakitu. Observa el ejemplo de las fotos.



También puedes hacer que tus rivales se vayan al vacío si pones cáscaras de banana en la curva. Aunque es más seguro con el rayo, este método ha probado que sí funciona.

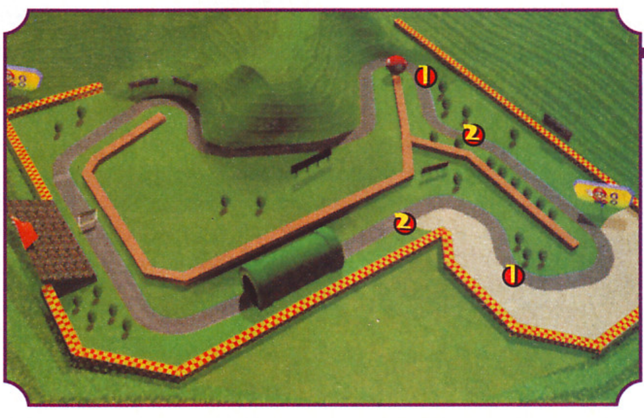


MARIO RACEWAY

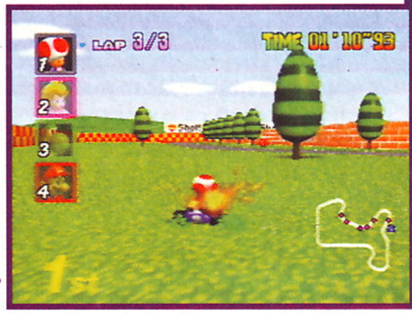


Realmente no hay mucho que decir de esta pista, pero eso no quiere decir que no puedas ejecutar algunas jugadas sucias. El premio más temido en esta pista son las bananas, pues si las dejas en una de las muchas curvas que hay, será muy fácil que te salgas de la pista y pierdas algo de tiempo en lo que te reincorporas.





Cuando te salga hongo sencillo (o cualquiera de sus versiones más potentes) puedes tomar los pequeños atajos que se marcan entrando por el punto (1) y saliendo por el punto (2). El problema es que en ambos casos, el lugar por el que cortas terreno es el área de premios y no podrás tomar otro, así que a ti te corresponde tomar la decisión.



DE AQUÍ EN ADELANTE, TODAS LAS PISTAS TIENEN DIFERENTES ELEMENTOS PARA HACER LA COMPETENCIA BASTANTE AGRESIVA, REVISA LOS SIGUIENTES TIPS Y VERÁS POR QUÉ LO DECIMOS.

STAR CUP



Con un poco de suerte y práctica podrás tomar este atajo (1) que te permite ahorrar aproximadamente un 35% de pista. Para hacerlo tendrás que ir a máxima velocidad y acercarte lo más posible al lado izquierdo de la pista en la recta de la salida. En esa parte hay 4 pequeñas montañas y en la parte más alta de ellas, tienes que mover el control hacia la izquierda como si fueras (más bien vas a...) chocar con la pared, pero unos instantes antes de esto, tienes que saltar con el botón R varias veces. Si todo salió bien pasarás al otro lado de la pista sacando gran ventaja a tus rivales.











La parte del gran salto (2) es muy buena para hacer trampa y dejar muy atrás a tus rivales ¿Cómo? Pues hay un par de técnicas bastante sucias que no fallan. La primera de ellas es al obtener un rayo como premio, entonces guárdalo y espera a que tus rivales (controlados por el CPU tienen que estar a la vista) estén a punto de dar el salto, entonces en ese momento activa el rayo y si lo haces bien, entonces ellos avanzarán sin poder controlar su vehículo y caerán irremediablemente teniendo que repetir parte de la pista. Tampoco podrán saltar si están de tamaño pequeño, pues no llegarán al otro extremo.



También puedes intentar poner bananas antes del gran salto, pero tienes que calcular la distancia en la que tu rival va a perder el control un poco antes de dar dicho salto, para dejar ahí estos estorbos.



Algo con lo que también podrás fastidiar a tus rivales es colocando los premios falsos en las subidas de tierra (al igual que lo recomendamos en Choco Mountain). Ya dijimos que es para que les cueste trabajo a tus rivales subir, pero lo mejor es que aquí están más pronunciadas las subidas que mencionamos.



¿Qué crees? En esta escena también puedes dejar muchos caparazones verdes rebotando.

SHERBET LAND

Mira todas las curvas que están indicadas con el número (1), en ellas podrás activar el rayo para hacer que tus rivales se sigan y caigan al agua, o en su defecto, también puedes poner bananas para lograr el mismo objetivo. Lo bueno -sólo para ti- de hacer estas jugadas en esta pista, es que los que caigan perderán un poquito más de tiempo, ya que la medida para arrancar es diferente, pues sales congelado del agua.





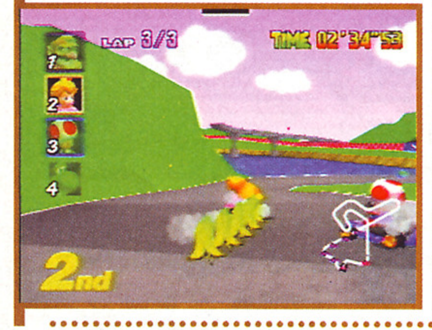


Tanto la entrada como la salida de la cueva (2) son pasajes muy estrechos, ese es un muy buen sitio para dejar algunas bananas o premios falsos (y ya exagerando, la combinación de ambos), sobre todo en la salida, ya que es lo que consideramos "una curva ciega", es decir, que no ves lo que hay, hasta que estás casi frente a ella.

ROYAL RACEWAY



Mira todas las curvas que están marcadas con el número (1) dentro del mapa, en todas ellas puedes dejar cáscaras de banana y ten por seguro que si tus rivales las pisan, se saldrán de la pista y/o caerán al agua. En particular, uno de los tantos puntos que más nos gusta para dejar las cáscaras es la curva antes de llegar a la rampa, pues si otro corredor que no esté controlado por el CPU, se ha visto que le cuesta bastante trabajo volver a la pista por lo mismo de que ahí comienza subir y hay que regresarse un poco para poder reincorporarse.





Al igual que en la escena de Wario Stadium, es bastante recomendable activar el rayo justo antes de que tus rivales vayan a tomar el último impulso para dar el gran salto (2) y que no lleguen. Es importante que lo hagas antes y no justo cuando estén impulsándose, pues de lo contrario no los afectará. Como en el otro caso, también es recomendable poner unas cáscaras de banana, pero las debes poner lo más cerca al impulso que puedas, si no, no surtirá efecto.





BOWSER'S CASTLE



Esta pista esta llena de lo que llamamos "curvas ciegas" y que anteriormente explicamos de qué se trataban. Pon en estos sitios (2) la cantidad de bananas y premios falsos que desees para impedir que los demás sigan avanzando. Si tienes suerte, en la curva de la salida del castillo (donde está el 3er. puente) se pueden seguir y caer a la lava.



En esta parte de la pista (1) hay algunos problemillas con las piedras gigantes, pues si vas en primer lugar aparece un par bloqueando tu camino; lo recomendable en este caso es que no te vayas por el que marca la alfombra, pues ahí es donde siempre caen. Lo mejor es que te vayas por la orilla -cualquiera- y desde ahí tendrás mejor visión para saber cuál de las 3 rocas que bloquean la puerta estará arriba en el momento de pasar.



Estos son unos pasillos bastante estrechos (3), pero a esta altura del artículo creemos que saldría sobrando decir que si ya adquiriste el instinto de corredor de MK, tienes que poner algunas bananas o premios falsos en esta zona (y si no se te había ocurrido, ¡ya lo mencionamos!). Un buen lugar para ponerlos es antes del puente, pues además del resbalón, también se pueden caer.

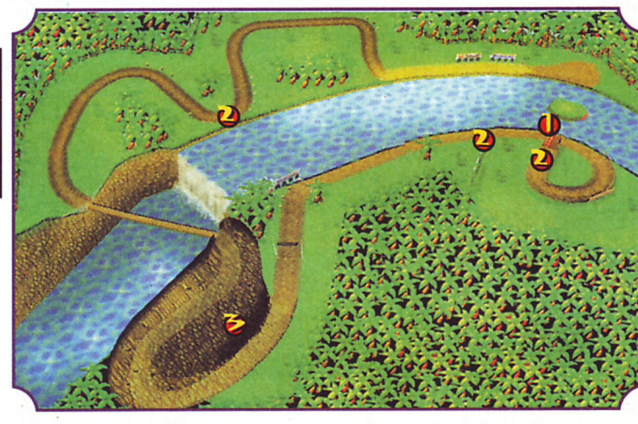
Si logras disminuir la velocidad de tus rivales en estas partes, ya sea mediante un rayo, unas bananas o con unos premios falsos bien puestos, es seguro entonces que tus rivales se van a ir a la lava pues no tendrán la velocidad necesaria para poder dar los saltos.



Otra pista muy buena para dejar caparazones verdes, sobre todo si lo haces dentro del castillo.

ESPECIAL CUP

D.K.'S JUNGLE PARKWAY





Al dar el salto en la rampa en el punto (1) te recomendamos hacer un poco el control hacia la izquierda y sólo si estás manejando a personajes que tienen buena aceleración (Ni Wario ni Koopa son recomendables), pues así te ahorras un poco de camino (nada sorprendente).

En todos estos puntos (2) es muy recomendable poner bananas, pues si alguno de tus rivales tiene la desgracia de pisarlas, se resbalará y hay altas probabilidades de que caiga al agua (en el caso del punto indicado antes de la rampa, es que si se resbalan, no serán impulsados con mayor fuerza y es probable que no lleguen al otro extremo).





Si activas el rayo en el área donde hay pasto en los extremos del camino -y sobre todo antes de una curva-, tu rival puede llegar a esa área y recibir un cocazo que lo aplastará. Esto hace perder bastante tiempo al afectado, además de que lo irrita bastante. Puedes usar el rayo también en las áreas que indicamos para las bananas.

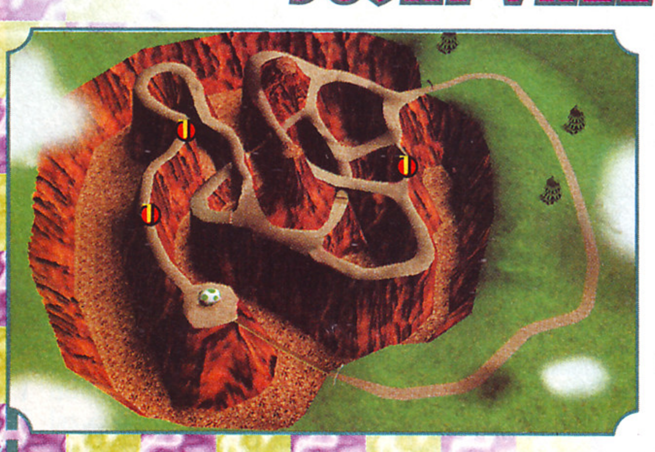


Aunque este no es un superatajo ni mucho menos, lo mencionamos por si es que hay alguien que no lo sabía. Al llegar al área de premios indicada por el número (3), trata de tomar un premio y entonces avanza en línea recta y no sigas el camino, pero trata de hacerlo más o menos por donde se ve en la foto. Si lo haces bien podrás ahorrarte un poco de camino, si lo haces antes ya no podrás subir y vas a perder bastante tiempo.



Un excelente lugar para dejar bananas, premios falsos (o arrojar conchas verdes hacia atrás si vienen muy cerca de ti tus rivales) es el puente antes de la cueva, ya que es un lugar bastante estrecho y por lo tanto es muy difícil esquivar lo que hay ahí y por si fuera poco, las bananas no se ven de lejos.

YOSHI VALLEY



Es bastante difícil recomendar algún camino para la primera parte de esta escena, en este caso dejamos que tú analices cuál es el camino que presenta menor riesgo que te permite ir lo más rápido posible. Si de algo te sirve, nosotros te podemos decir que usamos los más cortos pero son muy peligrosos por todos los peligros y obstáculos que hay por ahí.





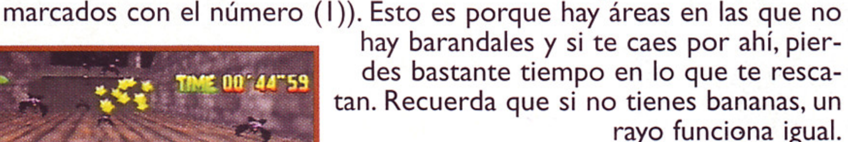
BANSHEE BOARDWALK





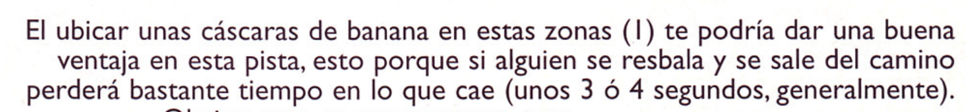


Esta escena está hecha como para hacer enojar a tus rivales dejando cáscaras de banana en lugares específicos (como los que están marcados con el número (1)). Esto es porque hay áreas en las que no hay barandales y si te caes por ahí, pierdes bastante tiempo en lo que te rescatan. Recuerda que si no tienes bananas, un rayo funciona igual.



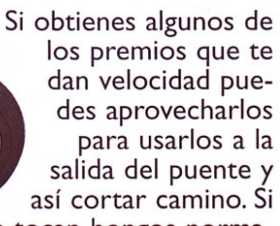


Además de los puntos indicados para dejar bananas, puedes usar tu rayo justo cuando tu rival está pasando por el área de la casa fantasma. Esto es para que los vampiros que salen de las cajas lo aplasten y pierda tiempo en lo que se recupera.



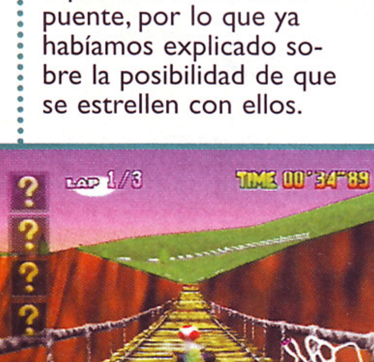
El ubicar unas cáscaras de banana en estas zonas (1) te podría dar una buena ventaja en esta pista, esto porque si alguien se resbala y se sale del camino perderá bastante tiempo en lo que cae (unos 3 ó 4 segundos, generalmente). Obviamente en estos puntos, también es muy recomendable usar los rayos.





Si obtienes algunos de los premios que te dan velocidad puedes aprovecharlos para usarlos a la salida del puente y así cortar camino. Si te tocan hongos normales, puedes usarlos casi al final para ahorrarte una curva y así ganar bastante terreno. Si te toca estrella u hongo dorado los puedes usar desde que sales del puente, yéndote pegado hacia la izquierda (cuidado con un barranco que está por ahí). Esto te hace ganar bastante terreno.

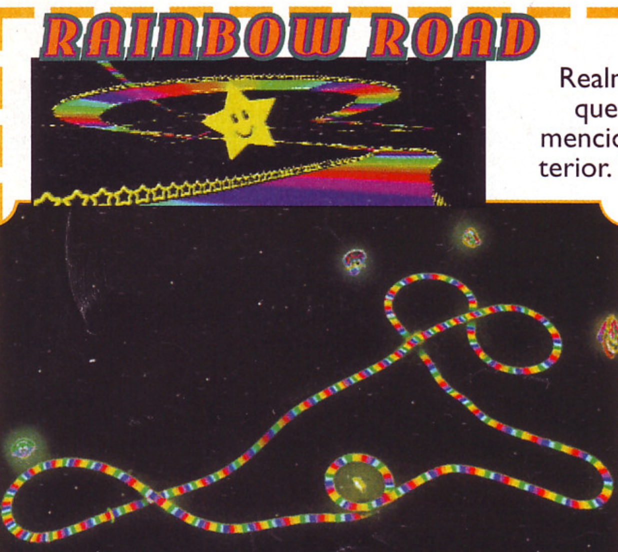
Al igual que en la escena anterior, es muy recomendable dejar bananas o premios falsos en el puente, por lo que ya habíamos explicado sobre la posibilidad de que se estrellen con ellos.



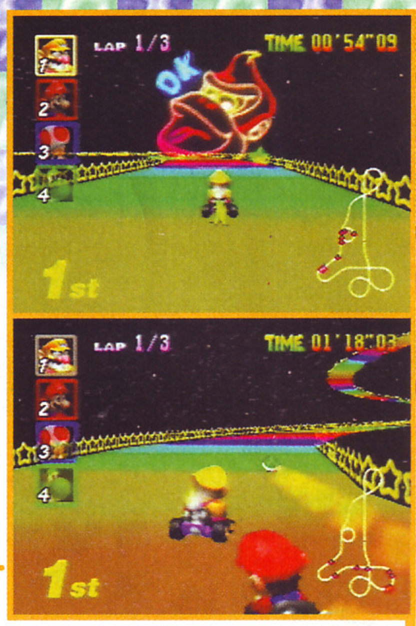




RAINBOW ROAD



Realmente aquí no hay mucho que decir, fuera del atajo que mencionamos en el número anterior. Las recomendaciones básicas son las de arrojar hacia adelante las conchas rojas si es que vas en primer lugar, arrojar las conchas verdes hacia atrás para que se queden rebotando y dejar muchas bananas, de preferencia sobre las franjas amarillas para esconderlas un poco.





Si estás jugando contra algunos rivales más o menos diestros y que intentan siempre usar el atajo que dimos en el número anterior, te recomendamos guardes un rayo si es que lo obtienes y entonces lo actives cuando él esté volando para hacer el atajo, pues esto lo hará caer en seco, no cortará camino y perderá tiempo en lo que lo rescatan (que en esta pista es bastante).

¡IDEAS PARA JUGAR EN VS.

En lo últimos días se ha hecho obligatorio en la oficinas de Club Nintendo jugar nuestro mini-torneo diario. Es por eso que hemos sacado unas "reglas" para hacer más entretenido el juego,ya que el perdedor debe pagar los jugos, la comida o trabajar por todos, según lo que hayamos acordado antes del torneo. Revisa esto haber si te parece bien para que tú y tus amigos jueguen así.

2 JUGADORES

Aquí si quieres puedes irte al modo de Vs., competir con tu amigo y los resultados que aparezcan en la pantalla de Vs., determinarán quién será el ganador. Sin embargo, para nosotros hay un modo más divertido cuando sólo juegan 2 personas.

En lugar de ir al modo de VS escoge Mario GP para 2 personas y compitan. Al final de cada copa apunten los puntos con los que finalizó cada corredor, para así sumarlos al final y con eso determinar al ganador. Para que entiendas mejor, revisa este ejemplo:

Aquí los jugadores fueron Spot y Ryo (los más diestros para esto de MK64), la apuesta era quién de los 2 se quedaría en el mismo cuarto de hotel con Ace en el E3. La cuestión es que Ace no es muy agradable a la vista cuando sale de bañarse y por lo tanto tuvieron que decidir mediante una competencia. Obviamente el perdedor disfrutaría de esa agradable visión todas las mañanas.



En el primer circuito, Spot (manejando a Toad) venció a Ryo (quien escogió a Peach) por 33 a 27 (Ryo se veía un poco tenso).

Al finalizar el segundo circuito, Spot logró 24 puntos y Ryo sólo 21. La puntuación hasta el momento era de 57 puntos para Spot y sólo 48 para Ryo (alguien jura que vió salir lágrimas de los ojos de Ryo).





Ryo tenía la esperanza de repuntar en las 2 últimas copas (donde dice que es muy bueno) pero aquí sólo logró sacarle 3 puntos de ventaja a Spot (Ryo 24, Spot 21). La puntuación hasta el momento era de 78 puntos para Spot y 69 para Ryo.



Nadie se hubiera imaginado este final. Ryo de repente sufrió una crisis al pensar ver el cuerpo desnudo de Ace y al parecer eso le dió fuerza emocional para imponerse a Spot, quien tuvo una desastrosa carrera. El marcador de esta pista fue de 12 puntos para Spot y 30 para Ryo, lo que dió una puntuación final de 90 para Spot y 99 para Ryo.

A final de cuentas, Ryo no estuvo tan feliz, pues todavía tenía que ver si no le tocaba en el mismo cuarto que Axy.

3 JUGADORES

Después de terminar cada carrera aparece una pantalla donde ves las posiciones en las que ha llegado cada jugador; lo más obvio en este caso, es que el que haya llegado más veces en primer lugar sea el que gane, pero como nosotros estamos buscando alguien a quien castigar, entonces nos vamos con el que haya llegado más veces en 3er. lugar. En el ejemplo de la foto, el jugador que manejaba a Yoshi fue el que sufrió las consecuencias.





4 JUGADORES

En este caso recomendamos que el perdedor sea el que llegue más veces en 4o. sitio, pero el problema es que no hay un marcador para determinar quién es el agraciado que llegó más veces en esa posición, así que lo que debes hacer es sumar los puntos de todos los participantes para así determinar al que va a pagar la comida. En este ejemplo tenemos que la suma de los puntos de Toad da un total de 14, Peach tiene 5 puntos, Yoshi hizo 13 puntos y Mario juntó 16 puntos, por lo tanto tenemos que quien jugaba con Peach sufrirá la ira de los dioses. Aquí lo interesante es que el ganador no fue Toad, como se ve en la pantalla de resultados por llegar 9 veces en primer lugar, sino Mario que después de correr las 4 copas no llegó ninguna vez en 4o. lugar.





MARIO PAINT

Ahora que Nintendo ha reeditado algunos títulos para el SNES, como Mario All Stars y Super Mario Kart, no podía dejar a un lado uno de los juegos más entretenidos e interactivos que se hayan realizado para este sistema: Mario Paint.

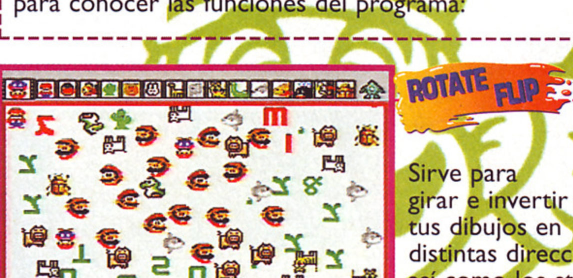
Mario Paint fue lanzado por primera vez en 1993, e inmediatamente tuvo una gran aceptación. Se trata de un programa de trabajo muy similar a los básicos de dibujo de algunas computadoras, pero eso sí, mucho más divertido y con algunas otras funciones que hacen de él un juego único y sensacional.

Aunque la mayoría de nosotros tenemos ya alguna noción de su uso, no resistimos la idea de aprovechar su reedición y sacarle algunas cosas que nos harán correr por el cartucho y probar nuestras dotes de artista, músico o animador, o quizá ¿por qué no? productor de nuestros propios video-clips, así que comencemos a reencontrarnos con este programa.



Cuando enciendas tu SNES aparecerá la siguiente pantalla. Prueba poner el cursor en forma de mano sobre las letras que forman las palabras Mario Paint y aprieta el botón del mouse para que veas los distintos efectos que ocultan. Ahora coloca el cursor sobre la letra P, rápidamente ponla bajo la letra R y cuando pase el avión arriba del título, señala la estrella que cae diagonalmente, así una lluvia de figuras incluídas en el juego aparecerán en tu pantalla. Para tener acceso al programa, coloca la mano sobre Mario y aprieta el botón del mouse.

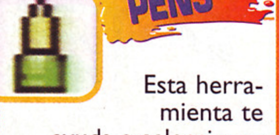
Después de la animación de introducción, se despliega la pantalla de trabajo que está dividida en tres partes. En la parte superior se encuentran las esferas de colores y hasta el extremo superior izquierdo está Mr. Crayon, un ícono en donde puedes seleccionar las diferentes texturas y stamps que podrás utilizar posteriormente. Al centro está el campo gráfico donde podrás realizar tus dibujos y en la parte baja, están las herramientas. Ahora conozcamos los distintos íconos que nos servirán para conocer las funciones del programa:





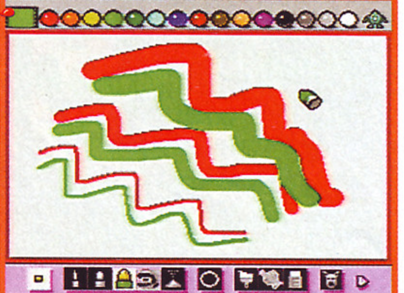
ROTATE FLIP

Sirve para girar e invertir tus dibujos en distintas direcciones, así como los stamps y las letras.



PENS

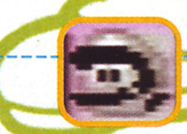
Esta herramienta te ayuda a seleccionar el grosor del punto de tu pluma.





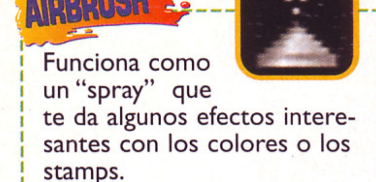
STAMPS

Con esta dispone sellos en tu pantalla, al igual que letras.

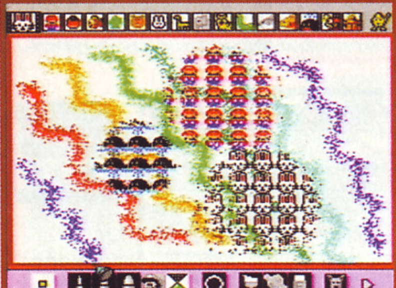


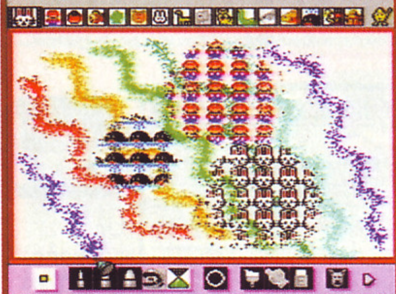


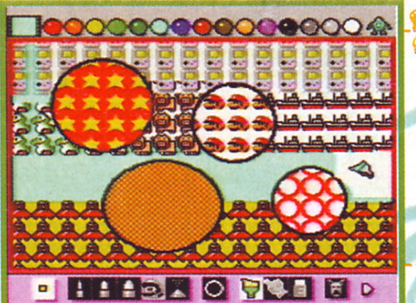
AIRBRUSH



Funciona como un "spray" que te da algunos efectos interesantes con los colores o los stamps.







PAINT BRUSH

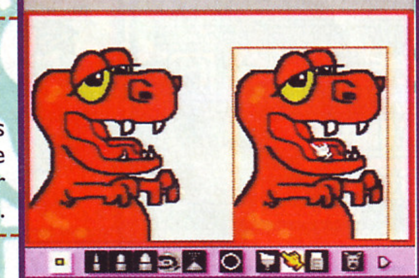
Esta brochita te ayuda a rellenar las partes de tu dibujo con colores o texturas.





COPY

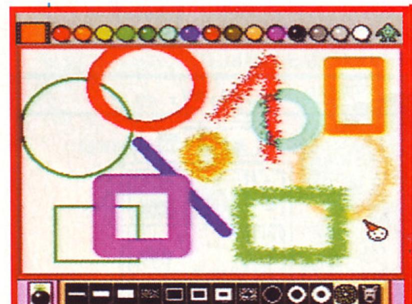
Es la herramienta que te ayuda a duplicar los elementos de tu dibujo que desees reproducir instantáneamente.





SHAPE TEMPLATES

Este ícono te permite acceder a las herramientas de trazo como líneas, cuadros o círculos de diferentes grosores.







ERASERS

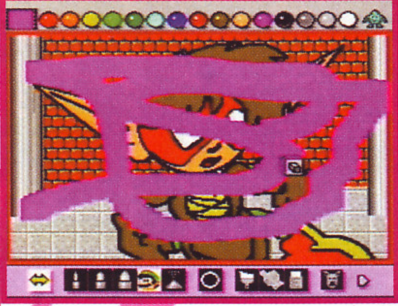
Seis tipos de gomas acompañan a este ícono, además de nueve efectos especiales que eliminan todo lo que puedes tener en tu pantalla, son muy útiles cuando quieras hacer algún efecto especial en una animación.



THE UNDO DOG

Este perrito hace que retrocedas un paso atrás en tu trabajo. Es muy útil para corregir el último trazo que has realizado en tu dibujo, sin tener que echar mano de la goma.

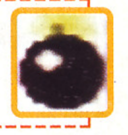






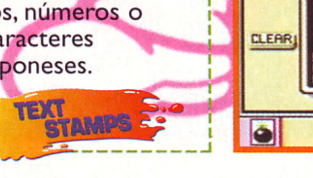
BOMB

Este ícono te sirve para abandonar alguna parte del programa donde te encuentres trabajando.



TEXT STAMPS

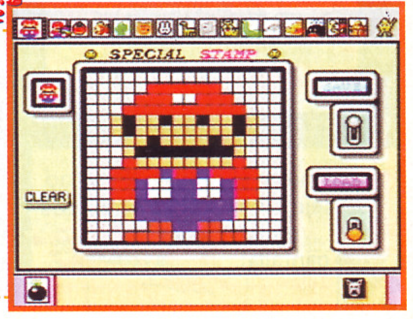
Usa esta herramienta para escribir textos en tus dibujos, números o caracteres japoneses.



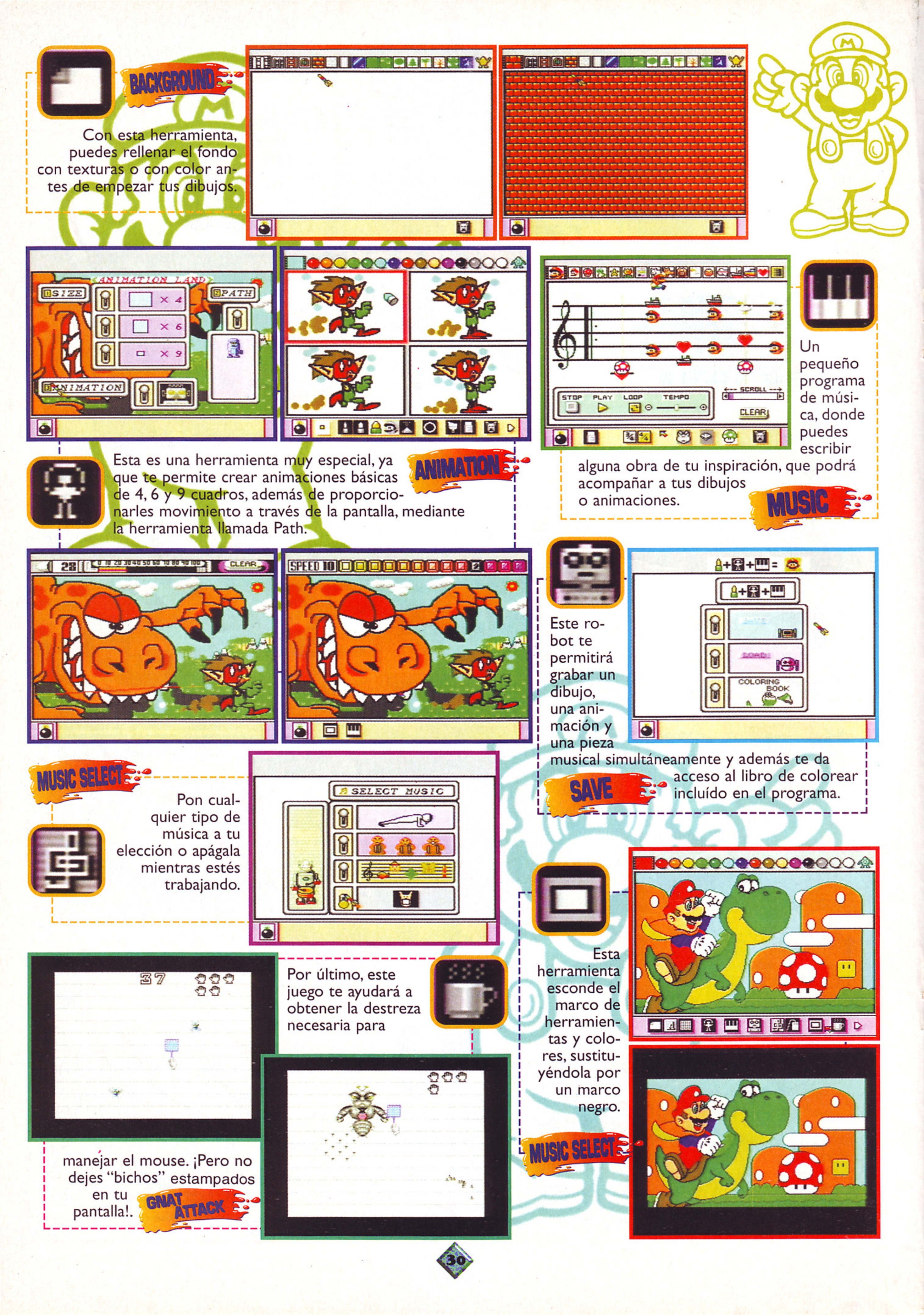


CUSTOM STAMPS

Aquí puedes crear y grabar 15 stamps de tu propia creación. Estas te serán muy útiles para crear personajes o efectos muy interesantes.







BACKGROUND

Con esta herramienta, puedes rellenar el fondo con texturas o con color antes de empezar tus dibujos.

ANIMATION

Esta es una herramienta muy especial, ya que te permite crear animaciones básicas de 4, 6 y 9 cuadros, además de proporcionarles movimiento a través de la pantalla, mediante la herramienta llamada Path.

MUSIC

Un pequeño programa de música, donde puedes escribir alguna obra de tu inspiración, que podrá acompañar a tus dibujos o animaciones.

SAVE

Este robot te permitirá grabar un dibujo, una animación y una pieza musical simultáneamente y además te da acceso al libro de colorear incluído en el programa.

MUSIC SELECT

Pon cualquier tipo de música a tu elección o apágala mientras estés trabajando.

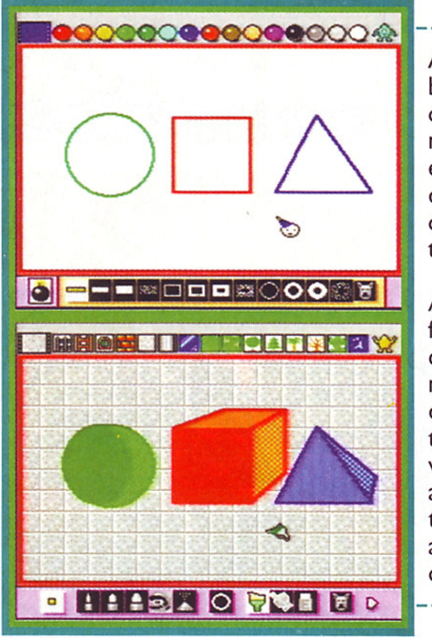
MUSIC SELECT

Esta herramienta esconde el marco de herramientas y colores, sustituyéndola por un marco negro.

GNAT ATTACK

Por último, este juego te ayudará a obtener la destreza necesaria para manejar el mouse. ¡Pero no dejes "bichos" estampados en tu pantalla!.

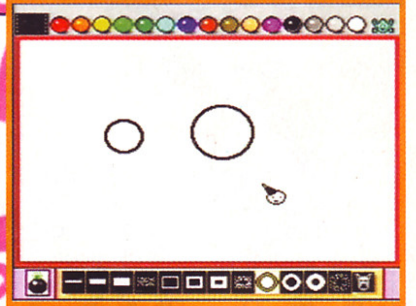
Prueba cada uno de estos elementos, para que te familiarices con ellos o simplemente para darles una repasadita (si eres de los que prefieren saltarse el manual o no hacerle caso a los rollotes que a veces nos echamos, deja correr el demo de tu cartucho y podrás ver cómo funciona cada una de estas herramientas), porque ahora te vamos a dar algunos tips de cómo sacarle más jugo a tu Mario Paint:



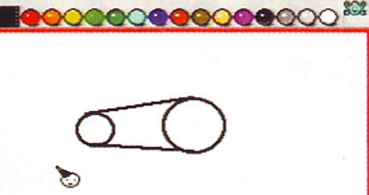
Antes de empezar a dibujar, debemos recordar que todo lo que existe a nuestro alrededor está construído a partir de tres formas básicas y que son el círculo, el triángulo y el cuadrado.

A partir de estas formas, podremos construir lo que queramos y darle a nuestros dibujos la apariencia de tercera dimensión o volumen. Aquí aplicamos a estas formas colores y texturas, para dar la apariencia de que son objetos sólidos.

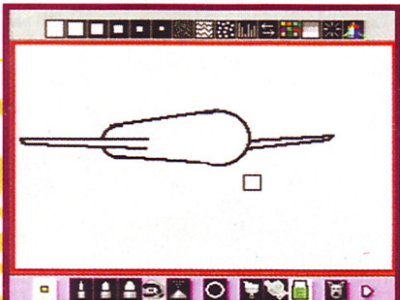
Hagamos algo más complicado, qué te parece si construímos este avión, aunque se ve difícil, verás que es muy sencillo dibujarlo:



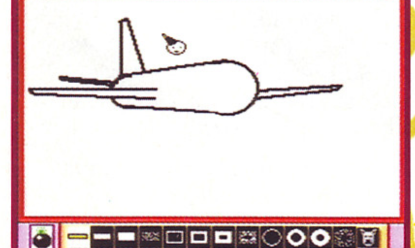
Con la herramienta de Shape Templates haz un pequeño círculo al frente de tu pantalla y otro un poco más pequeño



hacia atrás. Ahora únelos con dos líneas, este cilindro que se forma, se convertirá en el cuerpo del avión.

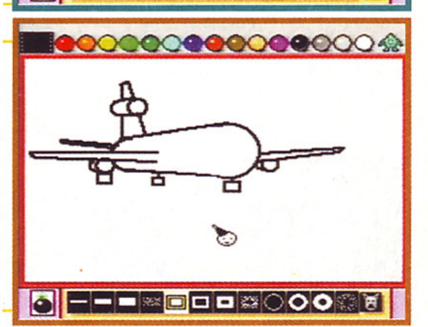


Ahora ubiquemos las alas, dos líneas que salen de la tercera parte del cuerpo del cilindro y que se unen en un extremo, las forman. Te recomendamos ir borrando las partes del dibujo que no



te sirvan, ya que evitarán que te confundas, cuando sigas elaborando las partes de tu avión. Tres líneas más al final del cilindro y dos diagonales forman la cola.

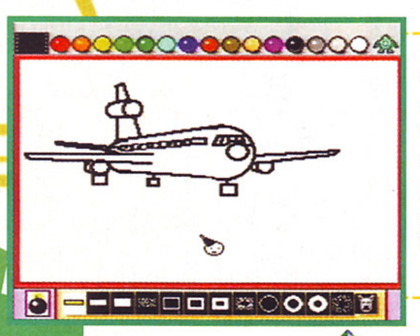
¿Recuerdas cómo construimos el primer cilindro? Tres más, uno en la cola y dos bajo las alas, representarán las turbinas y motores.



¡Uf! ¿Le vas hallando forma? Construye ahora el tren de aterrizaje con simples rectángulos y líneas

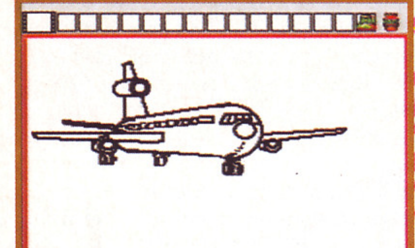
Sólo llevamos la mitad de nuestro trabajo terminado, pero quizá es la parte más sencilla llamada acabado.





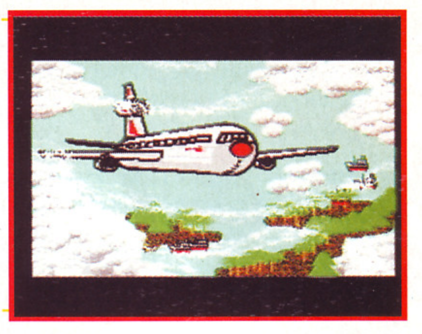
Con otro círculo ubicamos la nariz del avión y con líneas construímos la ventana de la cabina, después agregamos otras dos paralelas al cuerpo del avión y con esta formaremos las ventanillas.





Con algunos círculos más, terminamos con los detalles de las turbinas y del tren de aterrizaje.

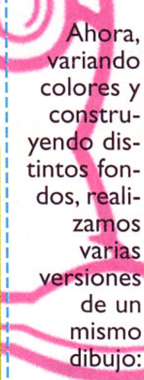
Ahora que ya está terminado, tú decide el color y el fondo de tu avión, puedes borrar el tren de aterrizaje y dibujarle un fondo azul con nubes, utilizando la brocha para pintar y el aerógrafo para dar la sensación de que está volando.



El acabado en el dibujo es muy importante, a esto se le conoce como darle intención a la obra. Para que esto quede más claro, revisa los siguientes ejemplos:

Este es el dibujo base. Cuando lo comenzamos, hicimos todo el trazo en negro (al igual que en el avión), después este color, el trazo lo cambiamos con la brocha a blanco y rellenamos todas las partes con negro.

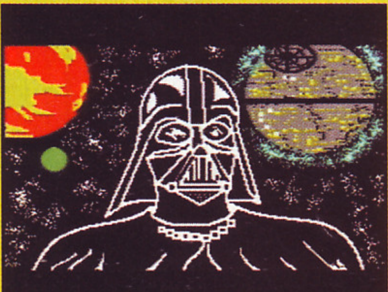


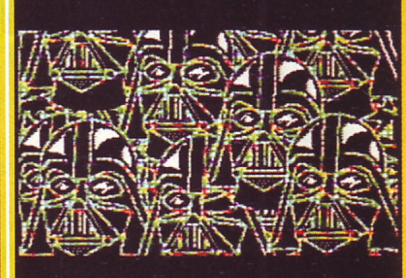


Ahora, variando colores y construyendo distintos fondos, realizamos varias versiones de un mismo dibujo:



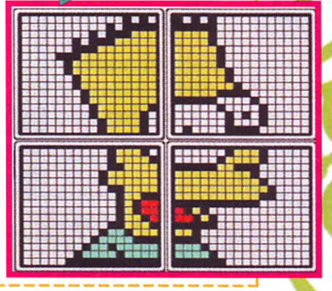


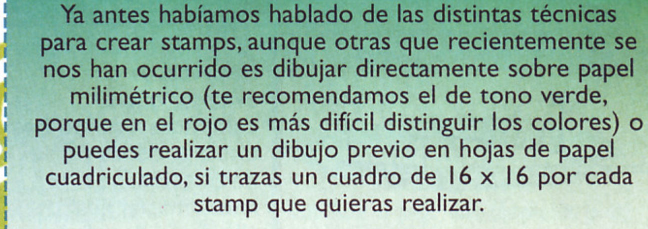




¿A ver, cuál te gusta más?

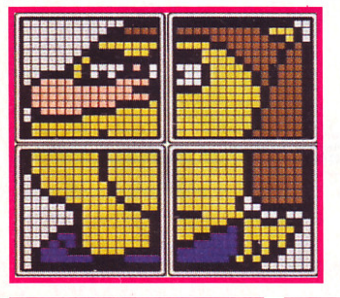
Si se te dificulta realizar tus dibujos como en el ejemplo anterior, puedes hacerlo a través de la creación de stamps. Este proceso de colorear pixel por pixel es laborioso, pero tienes la ventaja de que puedes armar figuras más complejas y mucho más vistosas.

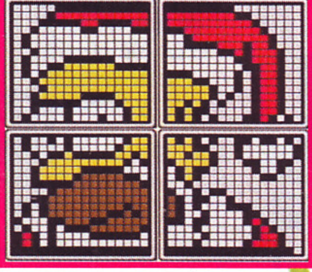




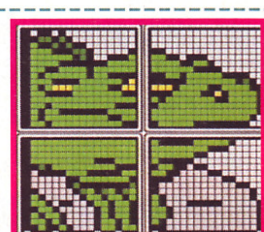
Ya antes habíamos hablado de las distintas técnicas para crear stamps, aunque otras que recientemente se nos han ocurrido es dibujar directamente sobre papel milimétrico (te recomendamos el de tono verde, porque en el rojo es más difícil distinguir los colores) o puedes realizar un dibujo previo en hojas de papel cuadriculado, si trazas un cuadro de 16 x 16 por cada stamp que quieras realizar.

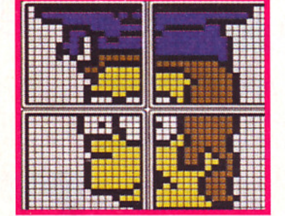
Para ejemplo, un botón... o un stamp. Aquí te damos algunos de los personajes de los Simpsons que realizó nuestro Editor (mira el de las... narizotas parodiando a cierto ex-presidente estadounidense).

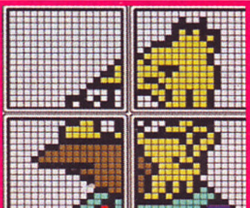


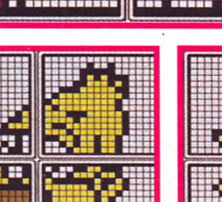


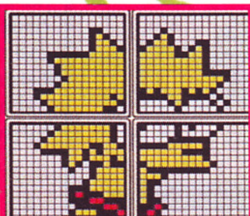


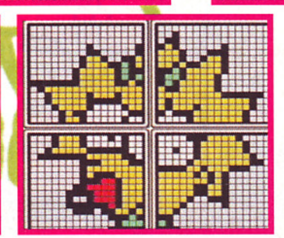


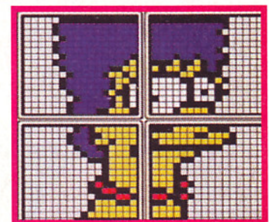




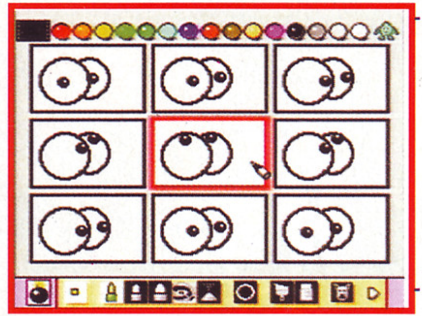








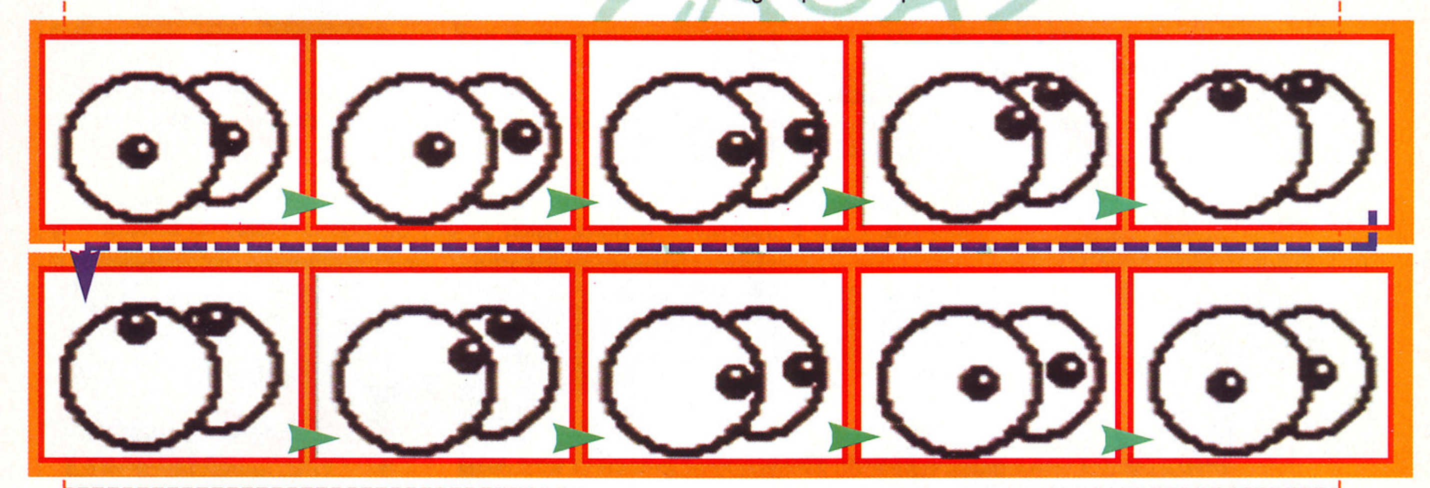




Ya para terminar, te vamos a dar unos consejos sobre animación. Como mencionamos anteriormente, en Mario Paint puedes realizarlas de 4, 6 y 9 cuadros. Una buena animación debe ser fluida, es decir, que los movimientos deben verse de manera natural. Para que esto funcione; debemos recordar que el programa te permite realizar movimientos cíclicos, como cuando caminamos y damos un paso tras otro, repetimos los mismos movimientos para trasladarnos.



Para ejemplificarlo, mira los dibujos que hemos realizado para esta animación. Observa cómo el movimiento de los ojos comienza en el cuadro superior izquierdo, cómo cambia en los cuadros de enmedio y cómo en el último cuadro vuelven al mismo lugar que en el primero.



Ahora aplícala a algún dibujo. ¿Se te ocurren nuevas ideas de animación? Con este mismo ejemplo, ahora cambia el color del fondo de los ojos y aumenta o disminuye la velocidad de los cuadros de la animación y si a eso le agregas un movimiento extra con el Path, verás que los resultados finales serán interesantes.

Quizá quedaron muchísimas cosas de qué hablar sobre Mario Paint, sin duda es un excelente cartucho para pasar jugando con tu creatividad durante un buen rato. Prueba distintos efectos, dibujos, música y combínalos. Con ayuda de tu videocassetera puedes ilustrar las portadas de las grabaciones familiares, de tus vacaciones, realizar una historieta, un video, crear tus propias caricaturas, etc. Recuerda que el único límite que tienes con este juego es tú imaginación (suena muy trillado, pero también debes reconocer que es cierto).







NBA HANG TIME

Quedan 4 segundos en el reloj del 4o.período. El marcador está 97-99 a favor de tu equipo que en estos momentos está jugando a la ofensiva. La jugada que realizan te involucra a ti para colocarte en el límite de la zona de 3 y mandar pase a tu compañeo para que suma el balón y ganen por 4 puntos.Pero, ¿por qué ganar por 4 pudiendo ganar por 5? El balón llega a ti y decides hacerte el gracioso tirando de 3 puntos.El balón pega en el aro, luego en el tablero y cae de lado junto a las manos de Rodman,que habilita a Pipen para que tire de 3 y... buzzz!, marcador 100-99 a favor de los Bulls... bien por ti.

Afortunadamente no tendrás que sufrir la golpiza de todo el equipo, sino de tu compañero si estás jugando NBA Hang Time. Y si ya te recuperaste de la golpiza, veamos qué tiene este juego comenzando con el control.



En este título puedes utilizar el Pad o el Stick según te acomodes.



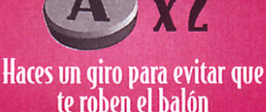


Turbo


Tirar, Saltar


Pase, Robar


Empujar


Haces un giro para evitar que te roben el balón



Pasemos al menú de Opciones, el cual se divide en 3 partes.

SETTINGS

En esta parte podrás controlar la dificultad y prender y apagar la música y efectos especiales.

CONTROLLER

Configura el control como gustes, ya que el de Default está un poco raro. Los botones quedarán configurados sólo para aquél que haya entrado a esta opción.

SWITCHES

Tag Arrow

Para quitar o poner la flecha que apunta a tu personaje, cuando no es visible en pantalla.

Shot Clock

Tienes 24 segundos para tirar, si no te castigarán, pero con esta opción puedes tardarte todo lo que quieras.

Tournament Mode

Esta opción te sirve para desactivar los "Power Ups" y "Computer Assistance" cuando está prendida.

Computer Assistance

Esto hace el juego más competitivo si la activas, ya que si un equipo va perdiendo, como que se enciende más y empieza a jugar mejor.

Big Head

Si quieres que tu personaje parezca como que le va a explotar la cabeza, prende esta opción.





Ahora, ya que configuraste el juego a tu gusto, vamos a la duela. Puedes elegir una de las 20 configuraciones que trae tu equipo favorito.

Y aquí comienza lo bueno. En NBA JAM, tenías tus sumidas espectaculares, pero solamente podías marcarlas tú solo. Aquí puedes hacer combinaciones muy lucidas, ya que pueden entrar al aro con un movimiento de esos todos exagerados y si tu compañero también va corriendo hacia el aro y salta, parpadeará indicando que le puedes pasar el balón para hacer una clavada en equipo.

Posteriormente aparecerá una pantalla donde podrás insertar un código tipo Mortal Kombat. Estos códigos te darán más poderes o harán que pasen cosas un poco raras y muy divertidas. De esto hablaremos en otra oportunidad.

En el salto inicial verás que aparecen unas barras, las cuales puedes hacer crecer presionando el botón de Turbo y el de Salto rápidamente. Así tendrás más probabilidades de ganar el balón.

De lo primero que te das cuenta cuando el balón ya está en movimiento, es que hay música de fondo y de que los personajes al acercarse a la parte de abajo de la pantalla se hacen más grandes y al alejarse, se hacen más pequeños (un pequeño detalle visual).

También puedes hacer el intento de que vas a tirar de lejos y si tu compañero se pone listo, puedes llegar corriendo justo a tiempo para que le pongas el balón encima del aro y él la clave.

Y ya aquí te podrás dar cuenta de la cantidad de efectos especiales que tiene el juego, como el grito de Tarzán, el del avión cayendo y el del reloj tipo Big-Ben cuando te queda 1 minuto del período.

¡AAAa... aAA...aAAAA!

Es aquí donde entra el Controller Pak, ya que tú puedes crear a tus propios personajes. Primero te van a pedir tu nombre y que te inventes un password de 4 dígitos. Con esto accederás a tu personaje y si quieres hacer más jugadores, deberás tener otro nombre u otro password.

Además el comentarista dice quién es el que tiene el balón y se dirige hacia la zona contraria. Aquí puede decir el nombre del jugador o su sobrenombre en caso de que se trate de algún personaje creado.

Ahora podrás crear a tu personaje como gustes, ya que puedes elegir:

HEAD

La variedad de cabezas es muy grande y hemos puesto aquí, algunas de las que hay.

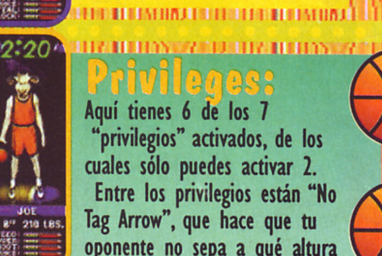
Uniform:

Selecciona el uniforme que más te agrade de los de la NBA o cualquiera de los extra.



Attributes:

Tienes un total de 40 puntos para distribuirlos en peso, altura, velocidad, poder, puntería, clavadas, robo y bloqueo.



Privileges:

Aquí tienes 6 de los 7 "privilegios" activados, de los cuales sólo puedes activar 2. Entre los privilegios están "No Tag Arrow", que hace que tu oponente no sepa a qué altura de la cancha estás cuando tu personaje no se ve en pantalla; "Stealth Turbo", que quita la barra de turbo de tu personaje para que tu oponente no sepa cuánto turbo te queda o si lo estás usando, ya que el color de los zapatos de tu jugador no cambia; "Smarter Drone", hace que el personaje creado sea más "inteligente" cuando el CPU lo controla. Esta última habilidad la podrás activar cuando tengas 70 puntos para los atributos.

Nick Name:

Existe una lista de 35 sobrenombres que puedes poner a tu jugador como Top Gun, Joker, Trexx entre otros, los cuales serán mencionados por el comentarista cuando lleves el balón y te dirijas hacia el aro enemigo.



Ya que termines de crear a tu fenómeno, juega con él y si ganas partidos, conseguirás más puntos para mejorar las cualidades de éste. Al final de cada partido, salen unas preguntas de trivia **sólo para expertos** en este deporte. Contéstalas y obtendrás "Puntos de trivia" muy útiles para el futuro.

TRIVIA QUIZ

WHAT TEAM DID B.J. TYLER PLAY FOR DURING THE 1994-95 NBA SEASON ?

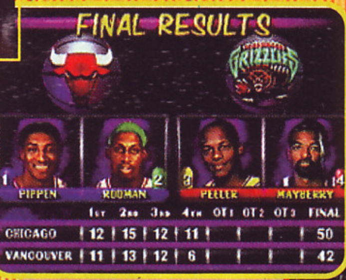
A) TORONTO RAPTORS
B) CHARLOTTE HORNETS
C) DALLAS MAVERICKS
D) PHILADELPHIA 76ERS

CREATED PLAYER INFO

THANK YOU FOR CREATING A CHARACTER!!

1) YOU CAN EARN EXTRA ATTRIBUTE POINTS BY WINNING 4 GAMES!
2) YOU CAN REENTER 'CREATE PLAYER', USING YOUR PLAYER'S NAME AND PIN NUMBER!
3) FIND THE BEST COMBINATION OF ATTRIBUTE AND PRIVILEGES!
4) YOU HAVE SPECIAL ABILITIES THAT NORMAL PLAYERS DON'T!

Todo esto se queda grabado en el Controller Pack y conforme vayas ganando juegos, irás obteniendo más puntos para tus atributos. Ahora, cuando estés creando a tu jugador, hazlo rápido, ya que sólo cuentas con 4:00 minutos y cuando se acaben, tu personaje quedará grabado como quedó cuando el tiempo expiró. Pero no te preocupes, ya que podrás entrar otra vez para cambiar lo que no te gustó. Te recomendamos que selecciones primero las habilidades y atributos y luego te vayas con la cara y el sobrenombre.



También al final del juego, te muestran el puntaje por cuartos y quién fue el jugador del partido.

Y como en la versiones de NBA JAM, aquí también tienes que el balón se prende o "It's on Fire", pero ahora cuando haces 3 clavadas seguidas. Y como en las otras versiones, los tiros entrarán más fácil y tendrás turbo ilimitado.

Bueno, pero esto no es lo bueno, lo realmente bueno es que puedes tener "It's on Fire" ¡en equipo! Si realizas 3 clavadas en equipo seguidas sin que el otro anote, obtendrás este poder que te dura 25 segundos y que no importa que el otro enceste, ya que sólo lo puedes perder si el equipo contrario anota con una clavada en equipo. Además si se acaba el período, conservarás el poder.



Finalmente, sobra decir que el juego es hasta para 4 jugadores, aunque cabe señalar que cuando vas a comenzar un juego, puedes elegir si quieres ser el jugador 1, 2, 3 ó 4, sin importar en qué puerto estés conectado. Para que quede más claro, el jugador con el control 1 puede estar jugando como el jugador 3, el del puerto 2 como el 4, el del 3 como el 2 y el 4 como el 1. Esto es para que no tengan que cambiar de controles y que uno haya configurado sus botones de forma diferente y a la hora del cambio, venga una confusión.



Como ves, NBA Hang Time es la versión mejorada de NBA JAM. Los gráficos son mejores, existe música de fondo, tiene efectos especiales y puedes crear a tus propios personajes. ¡Ah!, y por si fuera poco aunque no determinante, el cartucho de Hang Time pesa más que el de Wayne Gretzky (¡Ay, no m....!, sólo por eso me lo voy a comprar).



PAGINNA 64



FIFA 64 es la versión súper mejorada de los anteriores juegos de fútbol que ha sacado EA Sports al mercado y para que sepas qué tiene de nuevo, vas a tener que leer este análisis.



Como en las anteriores versiones, aquí también cuentas con muchas opciones.



Half Lenght

La duración de un medio tiempo.



Language

Escoge entre Inglés, Alemán y Francés (Sí, quitaron el Español, qué malos).



Match Type

Aquí eliges si quieres que sea Acción, Simulación o tipo "Arcade".



Pitch Condition

Es el tipo de clima que va desde seco hasta húmedo. También lo puedes poner al azar.



Clock

Aquí le dices a la máquina si quieres que tome el tiempo de manera continua, o que lo detenga mientras un equipo se prepara para un saque de banda o un tiro de esquina.



Fouls

El arbitraje será normal, no verán empujones o los árbitros pueden hacerse los ciegos.



Offsides

Puedes prenderlos o apagarlos, según tu gusto.



Injuries

Aquí se refiere si los jugadores pueden salir lastimados o no.



Time Display

Si quieres que aparezca el tiempo, deja prendida esta opción



Auto Replay

Cuando un equipo meta gol, se verá la repetición instantánea de la jugada.



Music y SFX

Prende y apaga estas dos opciones según gustes.

Ahora, ya que hayas configurado el juego a tu gusto, escoge un tipo de partido entre los cuales están uno amigable, de liga, de torneo o de playoffs. Afortunadamente, no tendrás que anotar passwords largos siempre y cuando cuentes con tu Controller Pack.



De manera similar a la versión anterior, cuentas con varias ligas de equipos entre los que están International (aquí encuentras equipos de todo el mundo), USA, Italy, England, France y Germany. Desafortunadamente, los de EA Sports no pusieron todas las ligas existentes. Lamentable, debido a que existen muchos paises donde el fútbol tiene muchos seguidores y estrellas relevantes. Muy malo.



Antes de comenzar el partido puedes cambiar el tipo de cámara que quieras que se maneje mientras juegas. Tienes varios tipos entre los que están "Tele Cam", "Sideline Cam", "Cable Cam", "Shoulder Cam" y "FIFA 64 Cam" y no te preocupes, ya que si no te gusta la cámara que escogiste, puedes cambiarla por otra en cualquier momento del partido.



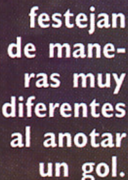
Ha llegado el momento de ver entrar a los integrantes de cada equipo a la cancha.



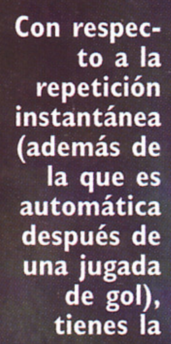
Aquí ya te podrás dar cuenta de que los gráficos están bastante bien realizados y que los efectos de luz son muy buenos. También podrás darte cuenta del desgaste de la cancha.



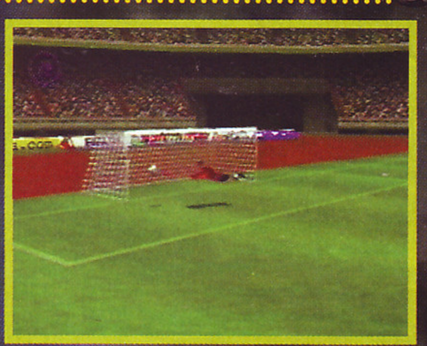
Como todo buen juego de fútbol, los personajes festejan de maneras muy diferentes al anotar un gol.



Con respecto a la movilidad, este juego recuerda mucho la movilidad de las versiones anteriores de FIFA. Realmente no se aprovecharon las ventajas del Stick, como lo hizo la gente de Konami con el J. League Perfect Striker.



Con respecto a la repetición instantánea (además de la que es automática después de una jugada de gol), tienes la normal que no sólo te sirve para ver qué pasó, sino que también te permite ver la acción desde diferentes ángulos.



Dependiendo a qué equipo escojas, verás jugadores que sobresalen de los demás, ya sea por su velocidad o agilidad, o por su físico (los hay con el cabello muy largo o completamente rapados).





Al final de cada partido podrás ver las estadísticas del juego, el marcador, quién anotó, los fouls y quiénes fueron los infractores, las salvadas, los tiros a gol, los tiros de esquina, etc.





FIFA 64 es un muy buen juego de fútbol. Los gráficos son muy buenos, los movimientos de los personajes son muy realistas y el manejo de la cámara es bueno. Sin embargo, existe un pequeño problema que se llama J. League y si nos pidieras nuestra opinión, este último sería el que se llevaría los aplausos.



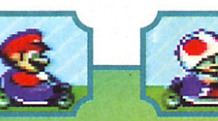
RELANZAMIENTO



Para todos aquéllos que tienen su Super NES y que nunca tuvieron este juego, es hora de que se decidan a incluirlo en su colección, ya que Nintendo decidió sacar otra vez varios de sus títulos que se han hecho clásicos. Y si necesitas saber algo acerca de este cartucho específicamente, aquí tenemos un poco de información.



Super Mario Kart es un juego de carreras donde 8 de los personajes más famosos de los títulos de Nintendo compiten, para ganar la Copa de Oro. Aquí el chiste no es ganar compitiendo solamente, sino que tienes que hacer uso de los items que vas tomando durante tu recorrido por las 20 pistas que hay.






Entre estos items hay cáscaras de banana, conchas rojas y verdes, monedas, hongos, estrellas y truenos. El objetivo de estas armas no es dejarlas por ahí nomás. Hay que saber usar y aprovecharlas, para que no sólo llegues en primer lugar, sino que ocasiones que tus oponentes no lleguen.





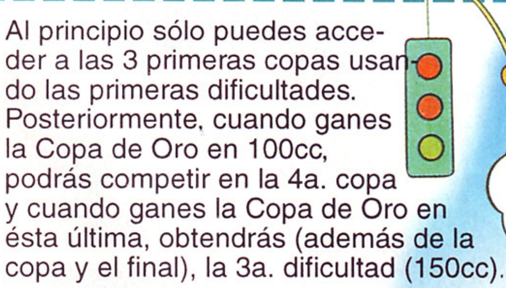



Por ejemplo, puedes dejar una cáscara en una curva para que el que va atrás de ti se accidente, o si alguien va adelante puedes apuntarle con una concha verde para que deje de estorbar.



Todas estas armas las puedes utilizar en los modos de Grand Prix o en Battle. En el primero tienes que escoger en qué copa quieres competir. Para esto existen 3 dificultades que controlan la velocidad de los competidores.

Al principio sólo puedes acceder a las 3 primeras copas usando las primeras dificultades. Posteriormente, cuando ganes la Copa de Oro en 100cc, podrás competir en la 4a. copa y cuando ganes la Copa de Oro en ésta última, obtendrás (además de la copa y el final), la 3a. dificultad (150cc).



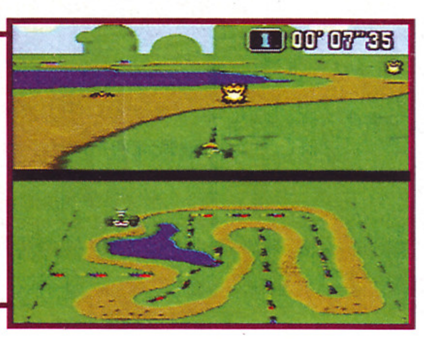




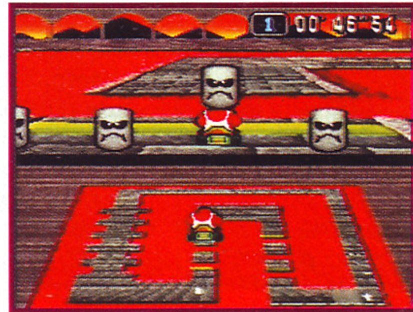
Cada copa cuenta con 5 pistas:



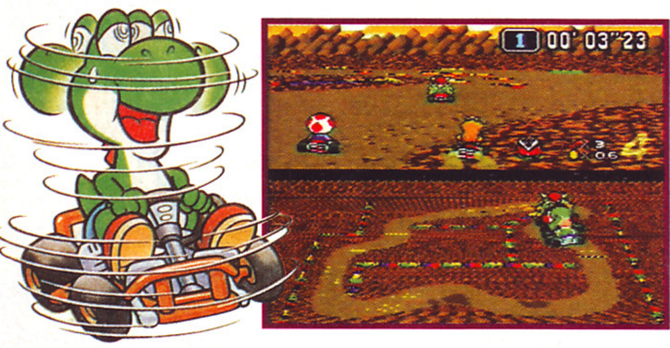
Para lograr esto tienes que ser diestro con el volante, eliminar a tus oponentes usando los items que obtengas de las cajas con premios y por si fuera poco, debes esquivar los obstáculos que hay en las pistas como:



Los topos que salen de sus madrigueras y que se pegan a ti, si te llevas a uno de corbata.



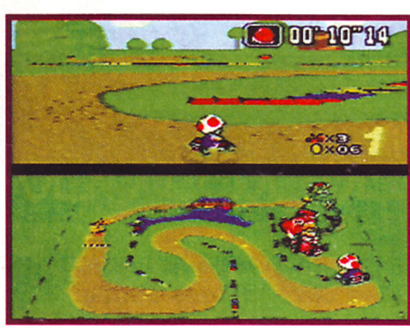
Los Thwomps, que además de servir de barrera, te aplastarán. En Rainbow Road, salen rodeados de un campo de fuerza que ocasionará muchos problemas a aquel que choque contra ellos.



Piranha Plant te hará dar vueltas si lo tocas.

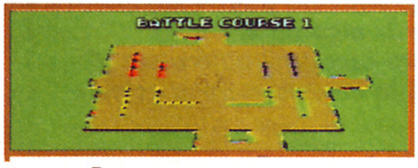


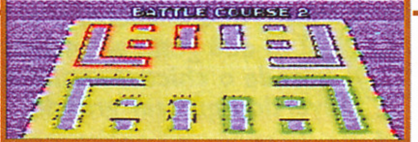
Cheep Cheep es muy molesto, ya que está en constante movimiento.



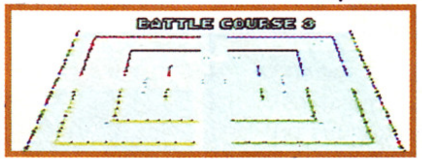


Además, existen obstáculos naturales como hoyos en el piso, zonas profundas en el agua y curvas muy cerradas.



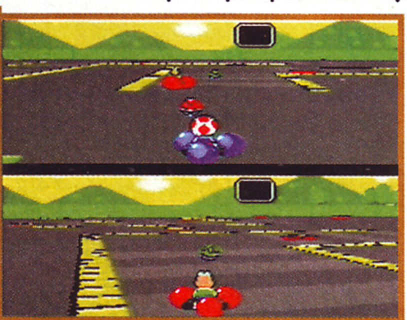


En el modo de Battle, te enfrentas contra otro competidor en 4 pistas. Aquí tienes que reventar los 3 globos de tu oponente sin que él te reviente los tuyos. Para esto existen varias cajas con premios por todo el escenario, las cuales se regeneran cuando se acaban.





Lo importante en este modo es saber usar las armas y evit ar ser emboscado por tu oponente. Siempre que puedas, deja algún obstáculo y trata de hacer que tu oponente vaya hacia ahí, para que si se accidenta, tú le llegues por atrás con alguna sorpresa

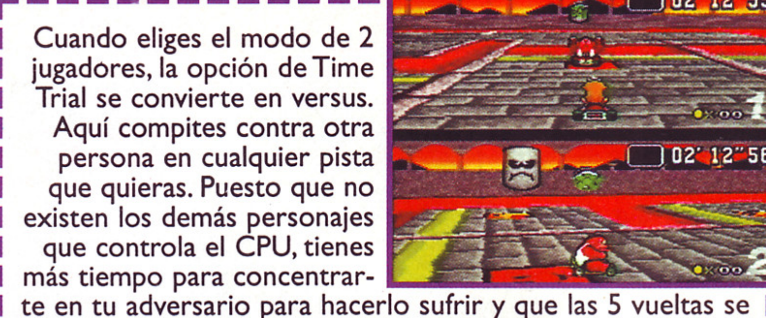


Por otra parte, existe un modo donde compites contra el reloj. Como el juego cuenta con batería, puedes grabar tus mejores tiempos tanto de vuelta como de todo el circuito. Además, existe la posibilidad de competir contra otro personaje controlado por la computadora, si en la pantalla de selección de personaje presionas Start con el 2o. control.





Este personaje es un fantasma, por lo que no te estorba en absoluto. Otra manera de competir contra él es cuando completas las 5 vueltas con una buena actuación por tu parte. Así compites contra ti mismo, ya que el fantasma eres tú en la vuelta anterior.





Cuando eliges el modo de 2 jugadores, la opción de Time Trial se convierte en versus. Aquí compites contra otra persona en cualquier pista que quieras. Puesto que no existen los demás personajes que controla el CPU, tienes más tiempo para concentrarte en tu adversario para hacerlo sufrir y que las 5 vueltas se le hagan interminables.

Para todos los que tengan este juego, les tenemos una sugerencia. Jueguen contra un amigo en versus, pero uno debe seleccionar a su personaje en "chiquito" (presiona Y y A para hacerlo de este tamaño) y otro en grande.

Ahora selecciona una pista y compitan. ¡Oye! ¡El grande tiene más ventaja sobre el chico! ¡No seas abusivo!
No te preocupes, lo que pasa es que existen unas reglas que no hemos visto:

1) El jugador chico puede llegar a la meta cuando quiera (o pueda) y si llega antes que el grande, gana.

2) El grande no puede llegar a la meta hasta que le haga algo al chico o a éste le pase algo malo. Es aquí donde entra lo divertido de la sugerencia. Cualquier desgracia que le ocurra al chico, como ser pisado, ser golpeado por alguna concha, caerse a un precipicio (aguas profundas no cuentan) o resbalarte con una banana, ocasiones que el grande pueda llegar a la meta.

3) Si el chico ha sido "violentado" y quiere ganar, tiene que llegar antes a la meta.

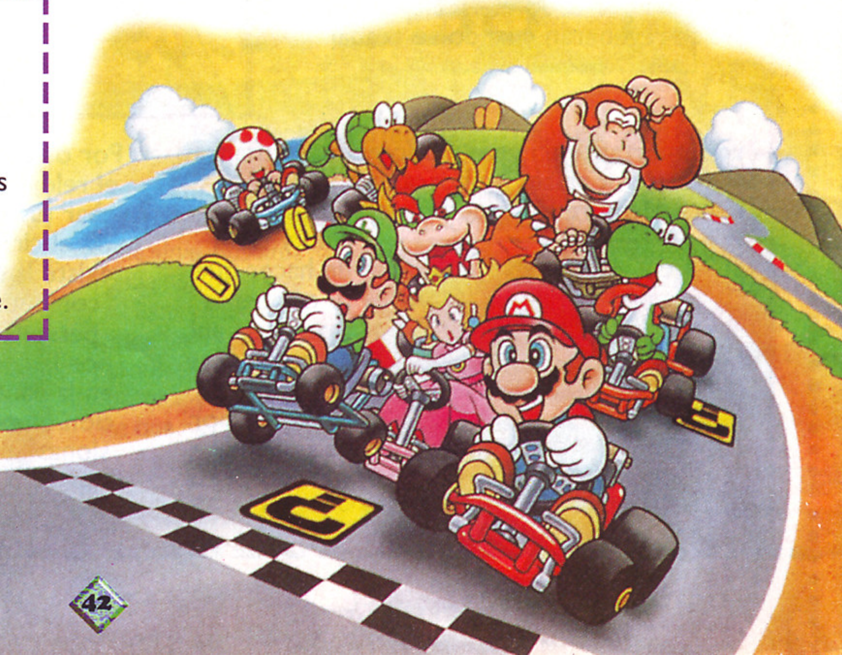
4) Si el chico activa un trueno antes de que acabe el encuentro, todas las desgracias que llevaba se le anulan y, por lo tanto, el grande no puede llegar hasta que le vuelva a ocurrir algo al chico.

5) El que gane el encuentro escoge si quiere ser grande o chico. Aunque no lo creas ser chico es más divertido que ser grande.

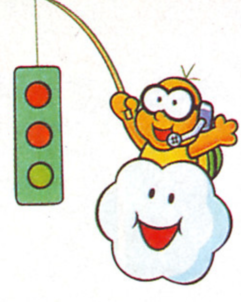


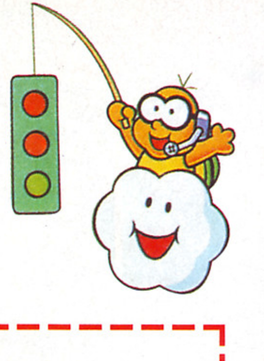
Este modo de jugar es muy divertido. Te sugerimos que juegues en Ghost Valley 1, ya que la pista se presta para este juego perfectamente. Tienes atajos, hay precipicios y bastantes premios. En ocasiones vas a ir en sentido contrario (aunque no lo creas), sobre todo si eres grande y como aquí hay un precipicio que saltas con ayuda de la rampa, imagínate lo bueno que se pone.

También puedes agregar la regla de que el trueno sólo quite 5 desgracias, las cuales no son acumulables, o sea, si llevo 3 y activo el trueno, me quedo con 0 y no con -2.

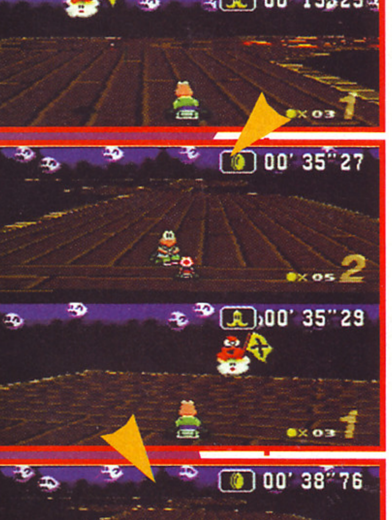










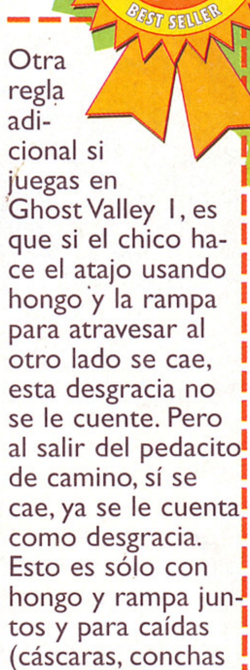




Puedes alterar las reglas para que en vez de una, sean tres las desgracias necesarias para que el grande pueda llegar a la meta. Esto sólo te va a servir cuando empieces a jugar, ya que luego vas a cambiar a una desgracia y si el que juega chico es muy hábil, le ocasionará muchos dolores de cabeza al grande.

Y claro, también el grande puede hacerle la vida imposible al chico si se voltea y pasa sobre él varias veces.





Otra regla adicional si juegas en Ghost Valley 1, es que si el chico hace el atajo usando hongo y la rampa para atravesar al otro lado se cae, esta desgracia no se le cuente. Pero al salir del pedacito de camino, sí se cae, ya se le cuenta como desgracia. Esto es sólo con hongo y rampa juntos y para caídas (cáscaras, conchas y pisotones) sí cuentan.

Super Mario Kart es un excelente título que no puede faltar en tu colección. Y para los que ya lo tengan, no hay pretexto para abandonarlo y menos después de la sugerencia anterior, que por cierto, este modo de juego fue inventado por Víctor Arjona y hermanos hace ya ¡4 años! y aún sigue divirtiéndolos. Si aún no tienes el tuyo... ¡qué esperas!











Hace ya mucho tiempo atrás, nos enteramos de que una compañaía llamada Vic Tokai, estaba preparando un juego para el N64. Nosotros ya tuvimos la oportunidad de jugar este título y a continuación te presentaremos nuestras primeras impresiones al respecto.

Dark Rift es un juego de peleas en 3D con gráficos poligonales, muy al estilo de los juegos que se han puesto de moda en Arcade en los últimos meses. A decir verdad, los personajes del juego son los únicos que están creados con gráficos poligonales; el piso también se mueve en 3D, pero no es nada sorprendente y los fondos son imágenes 2D que se mueven en relación al piso, dando un efecto de profundidad. Bueno, no es nada que te vaya a dejar sorprendido gráficamente por algún tiempo, como ha pasado con otros juegos para este sistema.

En este título vas a encontrar la cantidad de 10 personajes diferentes a elegir. Un detalle curioso en este aspecto, es que si 2 jugadores seleccionan al mismo personaje, uno de ellos saldrá con un uniforme totalmente distinto al de su rival y no sólo cambiará de color como sucede en otros juegos.



La base de los ataques de los personajes son: Dos con el arma (uno vertical y otro horizontal), un botón para patada, uno para poner defensa y otro para ejecutar un agarre. Otro par de botones te dan la posibilidad de poder cambiar de plano mientras estás peleando, aunque esto tantea al rival por unos momentos, porque te ubica rápidamente y eso te sirve para esquivar algún ataque y contraatacar a máxima velocidad.

Dark Rift tiene 3 diferentes modos de juego, el primero es el llamado "Tournament" y es para un jugador solamente. Aquí tú eliges a un peleador, quien se debe enfrentar a los demás con-

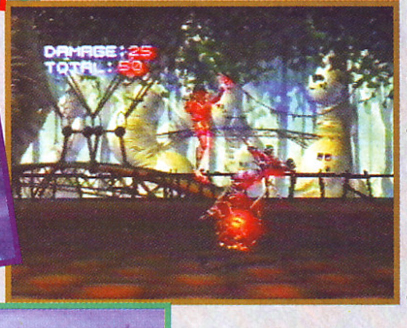


NINTENDO 64



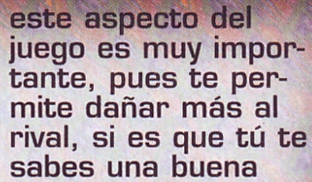
cursantes del torneo para así llegar al jefe final y obtener el poder de una rara piedra conocida como "Core Prime Element". Realmente no hay gran diferencia en este modo comparado con otros de 1P de otros juegos del género, pues te enfrentas a los rivales y entre más vas avanzando, la batalla se va volviendo más difícil. También tenemos el modo de "2 Players"; en este modo se pueden enfrentar 2 jugadores pudiendo elegir un nuevo personaje después de cada encuentro (también muy típico). La última de las opciones es la de "Training" en la que tú escoges a un personaje y el CPU te asigna otro para que lo golpees todo lo que desees. En este modo tienes la posibilidad de hacer aparecer en la parte baja de la pantalla los botones y secuencias de control que ejecutas, para saber qué estás haciendo mal, o averiguar bien qué botones tienes que presionar para hacer una buena secuencia de golpes.







Como en otros juegos de este estilo, puedes realizar un combo presionando una secuencia de botones. En este caso te recomendamos que entres a jugar el modo de "Training" que explicamos anteriormente y ahí podrás practicar estas secuencias. Dominar

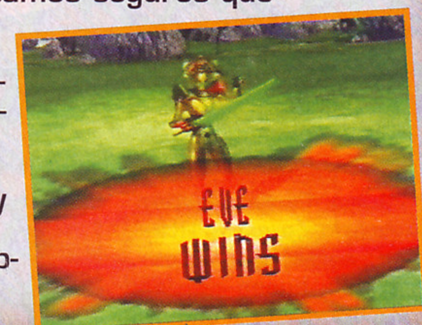


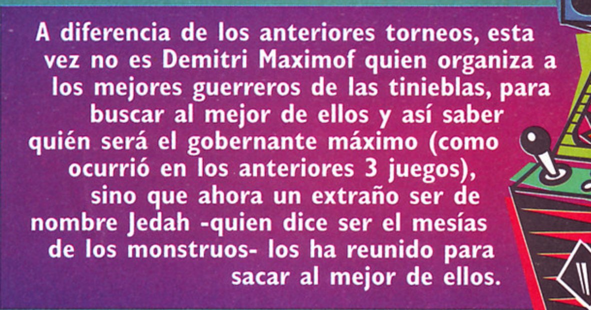
este aspecto del juego es muy importante, pues te permite dañar más al rival, si es que tú te sabes una buena secuencia. Además de estos movimientos, los peleadores de Dark Rift también tienen poderes de secuencia de control y botón como en todos los juegos de pelea y lo mejor es que muchas veces se pueden combinar estos tipos de ataques, para hacerle un daño impresionate a tu rival y jugar muy lucido.

Al ejecutar ciertos movimientos (como los Holds o agarres), el CPU cambia el punto de vista en el que estás jugando para hacer que esto se vea un poco más dramático. Este es un detalle puramente estético, pero ayuda a hacer más atractivo al juego.

A final de cuentas te podemos decir que Dark Rift es un título bastante entretenido, el reto es bueno y la movilidad otro tanto. La música es muy buena, pero hay algunos fondos musicales que más bien parecen de juego de aventuras, que de pelea. Quizá el único pero que le podemos poner, es que es muy sencillo en lo que a cuestión gráfica se refiere (cosa que no se debe a la limitante de la memoria del cartucho, como muchos podrían suponer). Estamos seguros que muchos de los fans del género de pelea, encontrarán en este juego una muy interesante opción.

NINTENDO 64





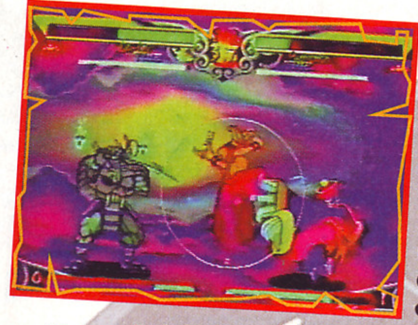
A diferencia de los anteriores torneos, esta vez no es Demitri Maximof quien organiza a los mejores guerreros de las tinieblas, para buscar al mejor de ellos y así saber quién será el gobernante máximo (como ocurrió en los anteriores 3 juegos), sino que ahora un extraño ser de nombre Jedah -quien dice ser el mesías de los monstruos- los ha reunido para sacar al mejor de ellos.

Pero... ¿esas serán sus verdaderas intenciones? Tal vez la serie de juegos de Darkstalkers de Capcom, no sea tan popular como Street Fighter, pero ha logrado hacerse de sus fans en todo el mundo y es por eso que próximamente - si no es que ya - tendrás la posibilidad de ver el nuevo juego de esta serie, de nombre "Vampire Savior" (Darkstalkers 3).

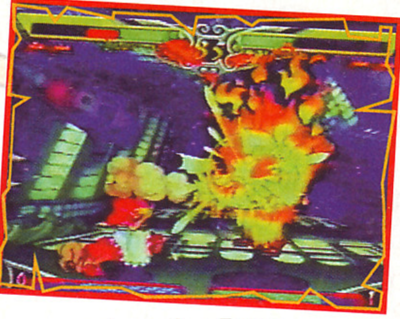
ARCADIAS

Esta nueva versión tiene muchos elementos nuevos que debemos mencionar. Primero que nada y lo más fácil de notar es la gran cantidad de personajes que hay a elegir, pues son un total de 15. En la sección Extra de nuestro número anterior mencionamos que 11 de estos personajes ya habían aparecido en los otros 2 juegos y que 4 de ellos son nuevos (de la segunda parte regresan todos menos Pyron, Phobos y Donovan como personajes seleccionables). Como cuestión obligatoria en estos títulos, los personajes viejos tienen una buena cantidad de movimientos y poderes nuevos que debes aprender para poder hacerles frente a los nuevos retadores.

Ya que hablamos anteriormente de los nuevos peleadores, a continuación te daremos un breve perfil de ellos para que vayas viendo cuáles son sus intenciones en participar en el torneo. Jedah es el organizador del nuevo torneo y dice ser el antiguo rey de la obscuridad que ha renacido para tomar su justo sitio como gobernante de los Darkstalkers (cosa que no hace muy feliz a Demitri). El es un personaje muy rápido y con poderes bastante extraños, como uno donde lleva a su rival a una pantalla llena de ¡sangre, fuego! y ahí lo golpea despiadadamente, u otro donde aparece un gran libro en el cual es-

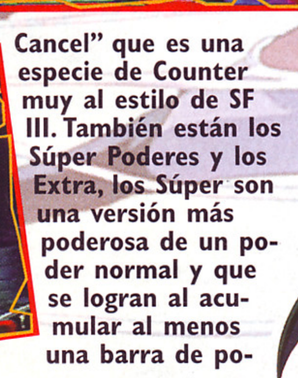


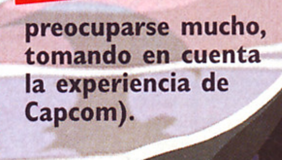




tampa una firma de sangre con su rival. Lilith se trata nada más y nada menos que la parte "buena" del alma de Morrigan, que fue encerrada hace más de 300 años y ahora se ha liberado para buscar su verdadero cuerpo (por el momento usa el de una niña y por eso lucha para recuperar el suyo), aunque ellas se parecen mucho, su modo de pelea es distinto. Q-Bee es la líder de un grupo al mando de Jedah, se dedica a extraer el alma de la gente y con ella formar sus panales, ella es un personaje muy extraño, pues tiene ataques muy lentos y a su vez otros muy rápidos. El último personaje nuevo es BB Hood (o mejor conocida en Japón como Bulleta), ella es una cazadora de monstruos muy al estilo de Donovan (pero de inocente apariencia), que usa su canasta para esconder todo tipo de armas pesadas como ametralladoras, granadas y hasta misiles.

Una cosa por la que siempre se ha caracterizado esta serie de juegos es por la innovación en muchos de los elementos tradicionales de los juegos de pelea; hay que recordar que en esta serie vimos cosas ahora tan comunes como las defensas en el aire y los combos en cadena. Estos elementos que mencionamos, regresan junto con otros aspectos para hacer más "profundo" el modo de juego. Entre las nuevas cosas podemos ver el llamado "Guard Cancel" que es una especie de Counter muy al estilo de SF III. También están los Súper Poderes y los Extra, los Súper son una versión más poderosa de un poder normal y que se logran al acumular al menos una barra de poder y los Extra son movimientos que tienen una secuencia especial y que requieren de cierta cantidad de poder, para ejecutarlos. Quizá los 2 elementos que fueron incorporados y que se consideran los más importantes son el "Down", que es el resultado de atacar constantemente a tu rival con una serie de movimientos especiales; si esto pasa podrás ganarle el Round a tu rival sin necesidad de restarle toda su energía. El otro elemento es el denominado "Dark Force", que al ser activado le da poderes especiales a tu personaje que de otra forma no podría realizar por un corto período de tiempo. Este último elemento es quizá el más importante y relevante del juego. Como siempre, estos juegos tienen gráficos excelentes y la animación es muy fluida; pero a fin de cuentas esos elementos pasan desapercibidos si el juego no es bueno (cosa de la que no hay que preocuparse mucho, tomando en cuenta la experiencia de Capcom).





EXTRA

Corporativo

EL   BAJA SU PRECIO EN JAPON Y EU

El pasado mes de Marzo, Nintendo sorprendió a propios y a extraños al anunciar la disminución en el precio del equipo de 64 Bit "Nintendo 64". Más o menos por el 5 de Marzo, Nintendo anunció en Japón la baja en el precio del N64. De 25,000 Yens que era su precio anterior bajó a 16,800 Yens (Esto es una rebaja de 8,200 Yens, algo así como 82 dólares). Este precio entró en vigor a partir del 14 de Marzo pasado. 5 días después y tras muchos rumores de fuentes no oficiales y un total hermetismo por parte de Nintendo of America (cosa común en ellos), también se anunció que en este continente el N64 bajaría su precio. En EU, el N64 costaba anteriormente 199 dólares, pero ahora su precio será en ese país de 149.95 dólares. Para nosotros y Latinoamérica se tiene pensado bajar el precio, aunque al momento de escribir este artículo no se tenían aún los precios en las franquicias oficiales de Nintendo (pero si te vas a dar una vuelta por alguna de ellas, lo podrás averiguar).
Las causas por las que se dio este descuento, son las mismas en Japón y en América. Iroshi Imanichi (jefe de Mercadotecnia de Nintendo Japón) explicó que las causas por las que se hizo esta disminución en el precio del N64 son cuestiones de producción. Esto mismo fue lo que Nintendo de América explicó a los medios mediante un comunicado de prensa.
Pero, ¿cómo está esto de bajar el precio del sistema por producción? La causa es muy sencilla: Generalmente cuando adquieres un sistema, el precio que pagas por él, se rige por el precio del procesador o CPU, el cual llega a ser más del 50% del precio del sistema. Mientras otros sistemas de 32 Bit tienen que ajustarse a los precios de los procesadores comerciales que ellos usan, Nintendo gracias al nivel de producción que ha alcanzado del 64-bit MIPS R4300 RISC CPU, que es el procesador que se realiza única y exclusivamente para el N64, ha logrado abaratar sus costos de producción dramáticamente, pues hasta el momento de escribir esta nota, se habían fabricado más de 6 millones de estos procesadores para igual número de sistemas que se han vendido en Japón y América.
Otro punto importante en el que se basó Nintendo para disminuir el precio del N64 es la próxima salida del periférico "Disk Drive". La idea de Nintendo es poder hacer muy accesible el precio del sistema central, para que así no sea tan pesado para los videojugadores comprar este aditamento, que aún no cuenta con un precio oficial, pero que los rumores preveen que pueda tener un costo entre los 100-150 dólares.



Ahora el N64 tiene un precio más accesible.

Novedades

MUCHAS NOTICIAS INTERESANTES ESTE MES

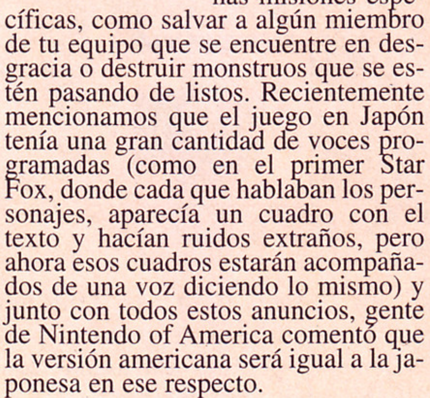
Este mes hay noticias muy interesantes que seguro serán de tu agrado. Para empezar bien, tenemos que Konami de América acaba de anunciar de manera oficial, que se encuentran ahora trabajando en la adaptación del juego "J-League Perfect Striker " para el mercado americano. Tal como nosotros lo mencionamos hace un par de meses, el juego tendrá aquí en América el nombre de "International Superstar Soccer 64" el cual se planea salga por ahí del mes de Junio-Julio, siguiendo así con la tradición de excelentes juegos de Soccer producidos por Konami y que hemos visto en este continente (y hasta en exclusiva para nosotros y Latinoamérica). Realmente esta es una noticia muy buena, pues como te hemos venido comentando desde hace ya más de 6 meses, este es un increíble juego de Fútbol



Soccer que demuestra cómo se deben programar realmente los juegos para el N64, sacando provecho del poder de procesamiento del CPU. Esto se nota claramente viendo toda la animación que se incluye en este juego (Konami dice que hay más de 16,000 diferentes animaciones dentro de este título).
Aunque el anuncio de la adaptación de este juego es reciente, ya se habla de que todas las opciones que vienen



en la versión japonesa (que por cierto, es un número impresionante) serán incluídas en la versión americana y que se incluirán 36 diferentes equipos, así como algunos equipos especiales... y otros secretos.
Lo único que no se mencionó es qué pasará con las voces del juego. Como los anteriores títulos de la serie, J-League Perfect Striker tienen una gran cantidad de voces, grabados por 2 comentaristas deportivos muy famosos en Japón, los cuales prácticamente narran todo el juego detallando las jugadas y mencionando los nombres de todos los jugadores incluídos en el mismo. El problema es que si has jugado las versiones de SNES, sabes que no hay muchas voces, pues la compañía decidió removerlas por muy extraños motivos. Aunque esto no es fundamental dentro del desarrollo del juego, nos gustaría ver que se mantuviera esa opción.
Este juego será el primero de muchos éxitos que Konami piensa comercializar en este continente. Sobre planes futuros no hubo muchos comentarios adicionales, pues se supone que nos darán grandes sorpresas para el próximo E3. Aunque por lo pronto anticiparon que están pensando muy seriamente en traer a América el juego de "Gambare Goemon", pues dicen que es un gran juego de aventuras. Ya para terminar con esta compañía te podemos decir que han anunciado que sus planes para producir un nuevo juego de la serie de los Castlevania en Japón, siguen adelante y que es muy probable que pronto esta compañía nos dé una gran sorpresa (eso esperamos, sinceramente).
Por otra parte, Electronic Arts y Nintendo firmaron un convenio a finales del pasado mes de marzo en el que EA se comprometía a realizar (con ayuda de Nintendo), varios juegos de su prestigiada serie "EA Sports". Este acuerdo garantiza que para los próximos meses, tendremos la oportunidad de ver juegos de esta línea aparecer en el N64, como el caso de la serie de John Madden Football, PGA Golf Tour, NBA Live, NHL Hockey y FIFA Soccer; juegos que como seguramente saldrán cada año, presentarán siempre grandes mejoras que sus predecesores. Este acuerdo se firmó justo unos días antes de que EA lanzara al mercado (con unas semanas de anticipación) el juego de FIFA Soccer 64 y del cual podrás saber más en el análisis que tenemos en este número de la revista.
Hablando de Nintendo, ellos acaban de anunciar recientemente el nuevo nombre (y al parecer definitivo) para el que al principio se llamaba Jolting Pack; su nuevo nombre es ahora "Rumble Pack" y el primer juego con el que será compatible es Star Fox 64, el cual aún se encuentra en desarrollo. Por cierto, ya que estamos hablando de Star Fox 64, hay cosas muy importantes que se acaban de anunciar recientemente alrededor de este juego. Se dice que mantendrá la esencia del primero en lo que a misiones se refiere, pues al empezar un juego podrás elegir hacia dónde quieres ir, lo cual hace que no se vuelva tan repetitivo cuando lo acabas y lo quieres volver a jugar. También se dice que dentro de cada planeta que explores, tendrás que cumplir con algunas misiones específicas, como salvar a algún miembro de tu equipo que se encuentre en desgracia o destruir monstruos que se estén pasando de listos. Recientemente mencionamos que el juego en Japón tenía una gran cantidad de voces programadas (como en el primer Star Fox, donde cada que hablaban los personajes, aparecía un cuadro con el texto y hacían ruidos extraños, pero ahora esos cuadros estarán acompañados de una voz diciendo lo mismo) y junto con todos estos anuncios, gente de Nintendo of America comentó que la versión americana será igual a la japonesa en ese respecto.



El acuerdo entre Nintendo y EA, nos permitirá ver excelentes juegos de deportes para el N64 en el 98.

Dentro de otro orden de ideas y con el evento más importante de videojuegos en este continente a realizarse dentro de muy poco tiempo (para ser más exactos, a finales de este mes) hay compañías que siguen anunciando más juegos para el N64. Según fuentes oficiales dentro de Nintendo, Kemco aunque no ha lanzado todavía su juego de Top Gear Rally, ya se encuentra trabajando en un nuevo título, el cual se dice que será de deportes invernales. Además de juegos como Robotron X y War Gods que están



Cada vez falta menos tiempo para la salida de este gran juego de Nintendo.

próximos a salir, Williams ha anunciado que tiene otro par de juegos en desarrollo; uno de ellos es el que se había mencionado con anterioridad "Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero" este es un juego de aventuras donde el protagonista es (como el nombre lo indica) Sub-Zero. También aparte de este título, se supone que ellos están trabajando en un juego de peleas 3D (¿Mortal Kombat 4? Esperemos que sí). Las cosas, sin embargo, no están tan claras con Acclaim, pues hay diferentes versiones sobre los juegos que se encuentra desarrollando actualmente. Esta compañía de manera oficial ya anunció que está trabajando tanto en la secuela de Turok, como en la versión de N64 de NFL Quarterback Club, pero algunos rumores sugieren que otros de los títulos que están trabajando son: un juego de Footbal Soccer, uno de carreras de autos, uno de basquetball que se presume podría ser NBA Jam Xtreme y uno más basado en el popular juego de cartas "Magic: The Gathering". En este caso habrá que esperar un poco para ver qué hay de cierto con estos rumores.Gametek también ha anunciado que se encuentra desarrollando 2 juegos más para el N64, además del de "Robotech: Crystal Dreams". Estos títulos serán "Wheel of Fortune" y "Jeopardy". Hay que recordar que esta compañía es famosa por adaptar este par de licencias para casi cualquier plataforma y el N64 no será la excepción.
Ya para terminar, te podemos decir que lo que antes era una especulación sobre la suerte que tendría el juego de Sonic Wings Assault en este continente, se ha vuelto una noticia oficial: La filial de Video System en Norteamérica "Mc O'river" ha anunciado que ellos lanzarán este juego aquí, pero le cambiarán el nombre a Aero Fighters Assault (si vas mucho a locales de Arcade, reconocerás el nombre de Aero Fighters).



ZELDA 64

Una noticia realmente interesante que se dio en los últimos meses, es que el juego de "The Legend of Zelda 64" saldrá a finales de año en Japón (tentativamente) en formato de cartucho y no en Disk Drive, como se había manejado desde el principio. ¿Qué quiere decir esto?... pues especulando un poco, podríamos sacar muchas conclusiones, pero mejor esperamos hasta que podamos hablar con alguien de Nintendo para que nos pueda dar la versión oficial. Cabe la pena mencionar que esto nos permitirá jugar este gran título de Shigeru Miyamoto, sin necesidad de comprar un periférico extra.

En alguna oportunidad mencionamos algunas de las características que tendrá la versión en cartucho, pero ahora te presentaremos en esta sección las imágenes más recientes, para que te vayas dando una idea de cómo va quedando.



En este juego veremos muchos de los elementos que han aparecido en los anteriores juegos de Zelda, pero con gráficos 3D (¡¡¡¡Qué súper deducción del redactor!!!!). En esta foto podemos ver que Link se encuentra en los Bosques de Hyrule. El marcador de energía y de Rupias es muy parecido al de los otros juegos. Si te fijas, los dos círculos en los que están los Items de Link son del mismo color que los botones B y A del N64, lo que quiere decir que puedes usar 2 tipos de armas simultáneamente y hacer diferentes tipos de combinaciones (un botón para cada mano).



Como te podrás dar cuenta, Link es acompañado en las fotos por una extraña luz; presumiblemente se trate de una hada como las que aparecían en el juego de Zelda de SNES, pero quién sabe cuál sea su función en esta nueva secuela. Esta foto también nos sirve para saber el detalle de que Link continúa con la tradición de tomar su espada con la mano izquierda.



Ahora fíjate cómo al usar cierto tipo de armas (como el arco y la flecha) ambos botones se unen, pues Link necesita sus 2 manos para usarla. Uno nunca sabe qué clase de elementos podrá incorporar este juego.





En su larga búsqueda, Link tendrá la posibilidad de entrar a pueblos llenos de gente y ahí hablar con los habitantes para obtener pistas sobre lo que debe hacer. En esta foto tenemos a Link hablando con una mujer en una villa junto a un lago.



Mira cómo se ven algunos de los enemigos viejos en sus versiones 3D. Algunos regresan de versiones muy viejas como las de "The Legend of Zelda" para NES. El mundo de The Legend of Zelda 64 promete ser basto, lleno de peligros y enemigos.
Una cuestión importante ya que estamos hablando de los monstruos, es que ellos estarán programados de una forma tal, que será difícil predecir sus ataques, como pasaba en los juegos de 8 ó 16 Bit; eso habrá que verlo.



Un aspecto importante dentro del juego es el manejo de cámara. Hasta donde se sabe, tú podrás escoger las vistas muy al estilo de Mario (dejando la cámara en un punto fijo) o escoger un modo en el que habrá muchos movimientos para dar un efecto más "cinematográfico" como en Shadows of the Empire.







Pero los enemigos no sólo vuelven a aparecer en el juego. Ya en el principio mencionamos que había lugares que tendríamos el gusto de conocer en 3D, como esta foto de la entrada de la "Tourtle Rock". ¿Qué otros lugares veremos en este juego? ¿Quizás el "Dark World"?





Mira esta secuencia de 2 fotos, ahí podemos observar cómo Link se agacha para después saltar y atacar a un enemigo que está arriba de él. Es obvio que en este juego encontraremos una gran cantidad de nuevos movimientos para el personaje central, todo eso combinado con cosas que ya se saben, como que Link podrá correr, saltar y mirar a su alrededor, muy al estilo de Mario.

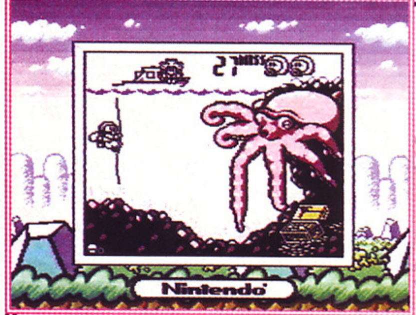




GAME VISTAZO A: GAME & WATCH GALLERY

¿Tú recuerdas este tipo de juegos que aparecieron allá a principios de la década de los 80's y que eran la sensación?, pues era increíble ver que tanta tecnología cupiera tan sólo en la palma de tu mano. Nosotros no te culpamos si no los llegaste a conocer, puesto que Ryo sí se acuerda muy bien de ellos y eso es igual a decir que algo es demasiado antiguo. OK, después de los reglamentarios ataques a la persona del mes, pasemos a ver lo que vas a encontrar en este nuevo juego para el GB.

Game & Watch Gallery es el nuevo título de Nintendo para la mini consola (y mejorado para jugarse en el SGB) en el que encontraremos 4 de los más populares juegos de la serie de los "Game& Watch". Estos juegos son: Man Hole. Fire, Octopuss y Oil (¡Qué nombres más complejos!).

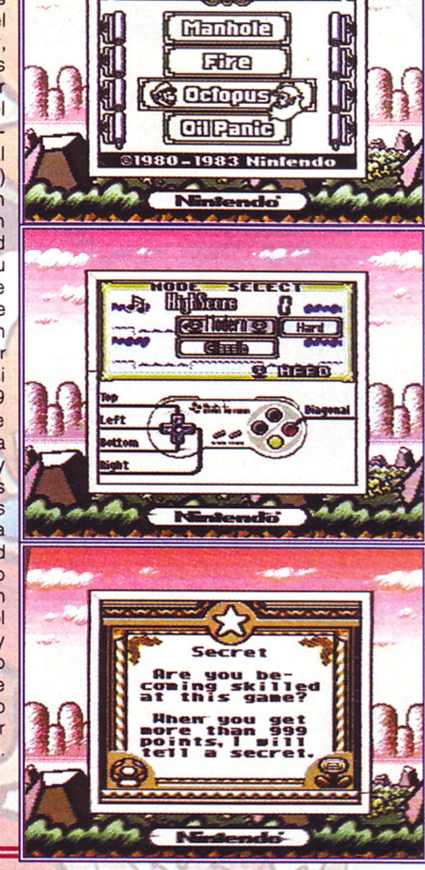




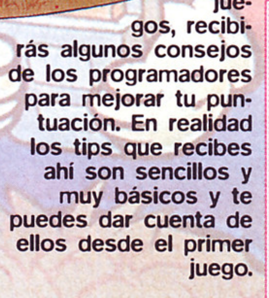
Algo interesante, es que no sólo vamos a poder encontrar las versiones originales de cada juego, sino que también podremos jugar la versión 90's de estos títulos. Las versiones nuevas no sólo presentan mejorías en cuanto a gráficos y música, pues en todos los casos hay elementos nuevos que hacen al juego mucho más divertido y con más reto que la versión original.

A decir verdad, después de jugar las versiones nuevas de cada juego, ya sólo querrás jugar los títulos clásicos por nostalgia... o por curiosidad.

Al comenzar a jugar con Game & Watch Gallery, verás una pantalla en la que podrás escoger, primero el juego que deseas jugar, después de eso podrás elegir si quieres jugar el modo clásico o el moderno y además elegir la dificultad, la cual es normal (Game A) y difícil (Game B). En esta pantalla también tendrás la posibilidad de revisar cuál es tu máximo de puntos que has logrado en ese juego. ¡Por cierto! en un número anterior hablábamos de que si lograbas más de 999 puntos en cada uno de estos juegos, pasaba algo interesante y lo interesante es que podrás seleccionar una nueva dificultad tipo "Very Hard" o lo que en español sería "Muy Difícil"; no creemos que haya mucho que agregar a este punto.

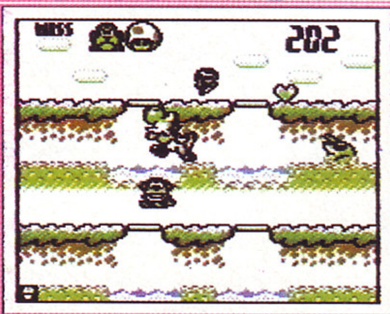


En cada uno de estos juegos, tú tienes 3 oportunidades para hacer el mayor Score posible, pero al llegar a ciertas puntuaciones, recuperas una oportunidad si es que la habías perdido antes. Aquí, por ejemplo, en el juego de Man Hole aparece un topo que te arroja un Corazón con el que tienes una oportunidad extra.





Después de terminar tus oportunidades dentro de cada uno de estos juegos, recibirás algunos consejos de los programadores para mejorar tu puntuación. En realidad los tips que recibes ahí son sencillos y muy básicos y te puedes dar cuenta de ellos desde el primer juego.



Ahora lo que todo mundo estaba esperando... el análisis a profundidad de cada uno de estos juegos.

Man Hole

Versión Clásica

Esta versión es bastante sencilla (te anticipamos que pensamos lo mismo de las demás versiones clásicas, pero para no ser muy "insistentes" en este punto, sólo lo mencionaremos ahora). Aquí tú manejas a un sujeto cuyo deber es cuidar el paso de 2 puentes, el problema es que estos 2 puentes tienen un par de hoyos cada uno y como los sujetos que pasan por ahí tienen problemas de vista o son un poco... distraídos no se han percatado de eso, así que el sujeto al que tú controlas debe cubrir los hoyos de los puentes con una tabla en el momento en que alguien quiera pasar.

Obviamente al principio no tendrás muchos problemas, pues son muy pocos los caminantes que intentarán cruzar el puente, pero conforme se corre la voz de que los puentes están operando, más personas querrán pasar y por lo tanto te tendrás que mover con mayor rapidez. Los movimientos básicos del juego son arriba, abajo, izquierda y derecha (sin usar botones).

Una de las cosas en las que te tendrás que fijar muy bien para salir adelante en este juego, es en el "valor" que tienen los personajes al caminar sobre los hoyos, ya que no tienes que estar cubriéndolo mientras el gráfico del muñeco está parado sobre el hueco; para resumir: Con que sólo cubras al personaje hasta que oigas un ruido que indica que si pasó, te podrás mover para proteger a otros muñecos sin importar que él se quede algunos momentos sin protección, pues para el CPU el "ya está del otro lado".

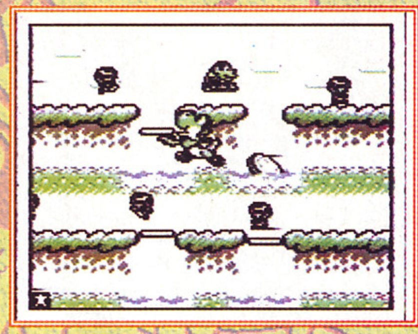


La meta en este juego, es lograr la mayor puntuación posible con un límite de 3 individuos que caigan al agua. Cuando esto pase, tu juego terminará.



Versión Moderna

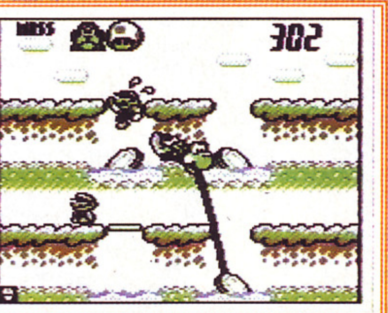
Para abreviar un poco, en esta versión tenemos los mismos problemas que con la clásica, pero con sus ligeras diferencias; para empezar, al que pusieron a trabajar fue al que no puede reclamar: Yoshi. Después de eso, alguien muy atentamente puso unas tablitas en los huecos del piso pero no las afianzó bien, por lo que al pasar alguien, las tablas se caen y queda el hueco para que al pasar alguien más, pues simplemente caiga al agua.



Como podrás ver, aunque la base del juego es la misma, el hecho de modificarla un poco lo hace -a nuestro parecer- mucho más interesante y más difícil. Como te has de imaginar, la estrategia del juego es otra, pues aquí puedes no fijarte mucho en cuanto pase alguien, porque lo protegerá la tabla, pero después Yoshi tendrá que ponerla de nuevo en su lugar, para que otro personaje pueda pasar sin ningún problema. Si no estás muy ocupado, también puedes hacer que Yoshi con su lengua, proteja la tabla mientras alguien está cruzando y así esta no se caerá.

En este modo de juego verás que pasan diferentes tipos de personajes por ambos caminos, estos son algunos honguitos, también pasa Donkey Kong Jr. y de vez en cuando Mario cruza hecho la raya; cada uno de estos personajes tiene diferente velocidad, lo cual es más difícil que en la versión clásica donde todos los personajes caminan a un mismo ritmo.

Este juego tiene los mismos movimientos que en su versión original y la meta es exactamente la misma, pero como dijimos con anterioridad, a nosotros nos parece con mucho más reto este juego que la versión clásica (también nos parece de los juegos más difíciles de los que hay en este cartucho).

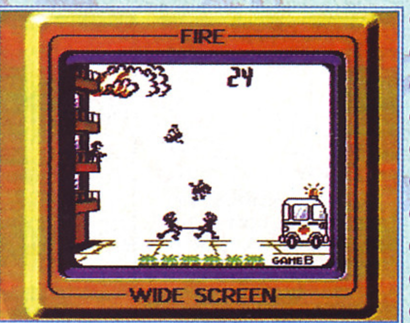


Versión Clásica



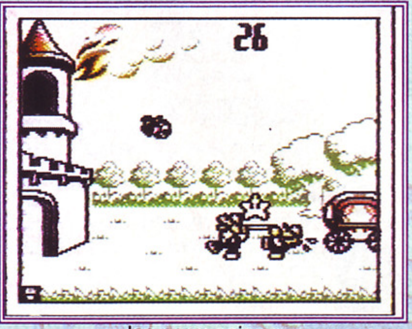
Los problemas comienzan cuando un edificio se incendia y la salida principal queda sellada, por lo que la única forma de rescatar a las personas atrapadas dentro del edificio es recibirlos con una camilla cuando ellos salten y así llevarlos rebotando a la ambulancia. Básicamente este es el chiste del juego, tus 2 rescatistas con la camilla se pueden mover en 3 diferentes puntos entre el edificio y la ambulancia y así ellos deberán estar en el momento indicado en el punto correcto para evitar que los individuos caigan al piso. Al principio no hay ningún problema, pues sólo son un par de monos los que saltan a la vez, pero después la desesperación hace presa de ellos y de repente se lanzan de hasta 3 y 4 monos a la vez. El secreto para triunfar en este juego es ver muy bien a los monos y su recorrido que tienen en el aire, pues sus movimientos no son uniformes (no parece un secreto muy brillante o difícil de descubrir, pero es lo mejor que puedes hacer). Al igual que el juego de Man Hole, no es necesario que mantengas la camilla en un mismo punto hasta que la víctima se comience a elevar, mejor escucha el sonido y cuando oigas un ruido que indica que el mono ya cayó, te podrás mover a otra posición para ganar tiempo. Los movimientos son sólo de izquierda a derecha y tampoco utilizas ningún botón. Cuando juegas este título en difícil, deberás estar atento porque algunos sujetos comenzarán a saltar desde el primer piso y no del segundo como lo hacen normalmente.

Fire





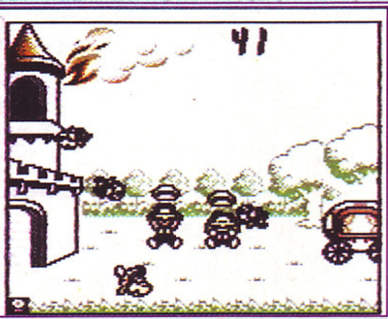
Versión Moderna

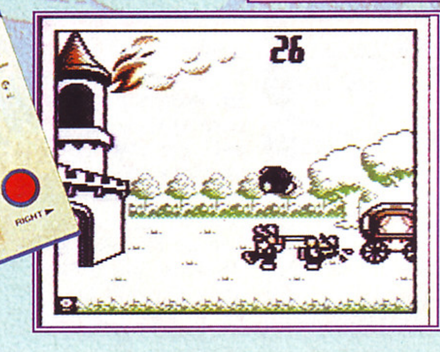


En este caso tenemos a Mario y a Luigi en una de sus múltiples misiones que se les asignan en el reino Hongo: Un par de heroicos bomberos. En este caso ellos deberán atender el llamado de emergencia acerca de un incendio en el castillo de la Princesa Peach. La técnica para rescatar a todos los personajes que se encuentran adentro, es la misma que detallamos en la versión clásica del juego Fire (la de llevar rebotando a las víctimas a la carroza de emergencia), pero como en todas las versiones modernas, aquí hay más elementos nuevos que hacen el juego diferente. Para empezar, te darás cuenta que no sólo es una clase sujetos los que se arrojan por la ventana del castillo, aunque la gran mayoría son Honguitos también aparecen de vez en cuando unos Yoshis y algunos Donkeys. Esto tal vez parezca que sólo es de adorno y para quitarle la monotonía al juego, pero no es así, ya que los personajes se elevarán dependiendo su peso, es decir: Los Honguitos al rebotar se elevarán bastante, mientras que Donkey no se elevará mucho y los Yoshis son los que rebotan más o menos normal. Esto es bastante difícil y sobre todo cuando ves volar a estas 3 diferentes especies al mismo tiempo, ya que tienes que cambiar la medida que se usa en el juego clásico. Otro elemento nuevo son unas estrellas y unas bombas que aparecen de vez en cuando; las estrellas las tienes que llevar rebotando hasta la carroza para obtener puntos extras, pero la bomba la tienes que dejar caer porque si llega a la carroza, explotará y eso será como perder una oportunidad.

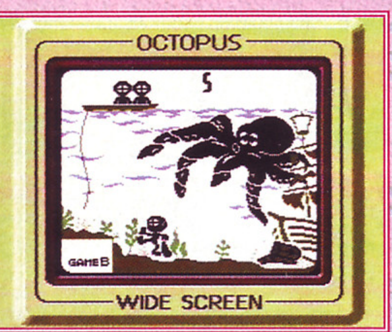




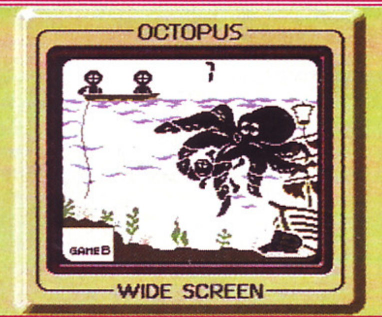




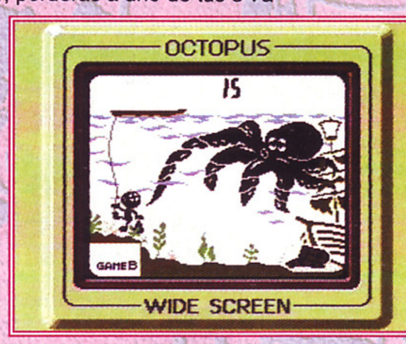
Versión Clásica

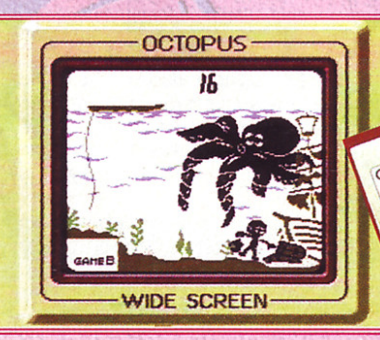


Aquí tu objetivo es el de bajar a buscar un tesoro en el mar que está protegido por un temible pulpo asesino (¡Huy! ¡Cuánta maldad!). Para eso tú conduces a un buzo que debe descender y acercarse al tesoro en cuestión para tomar parte de él y después subir a la superficie y contabilizarlo. El problema es que el tesoro es tan grande, que necesitas bajar varias veces por él, exponiéndote a los tentáculos del "temible pulpo asesino" los cuales suben y bajan sin un orden en particular. Como en los otros juegos, al principio no tienes gran problema, pues el pulpo parece medio adormilado y casi no mueve sus tentáculos, pero conforme vas haciendo más puntos, el pulpo se vuelve más agresivo y es más difícil ir a tomar los premios. Como es de suponerse, si el pulpo te logra sujetar con uno de sus famosos tentáculos, perderás a uno de tus 3 valientes buzos.



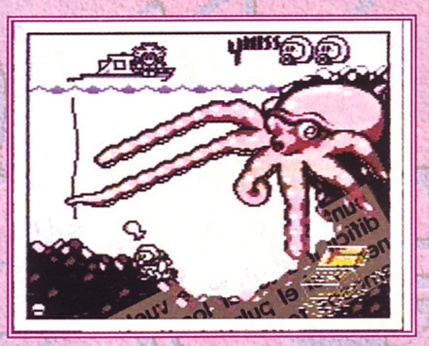
Como podrás ver, realmente no hay gran ciencia en lo que es la mecánica del juego; sin embargo, este es un poco más complejo que los anteriores, pues debes cuidarte de varios elementos, como la dirección que toma cada uno de los tentáculos (pues puede cambiar, aunque sea por poco) y la altura a la que los pone el pulpo.



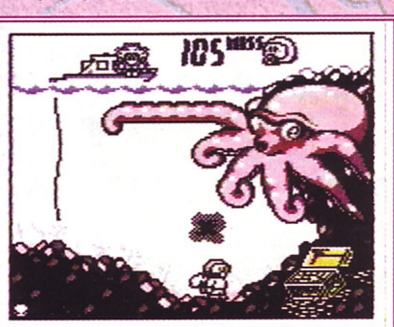


Octopus

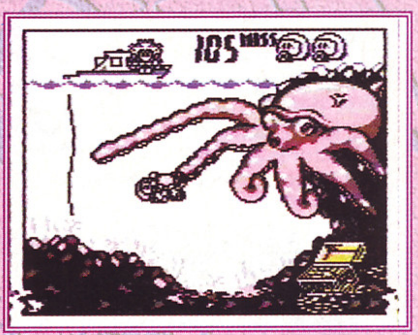
Versión Moderna

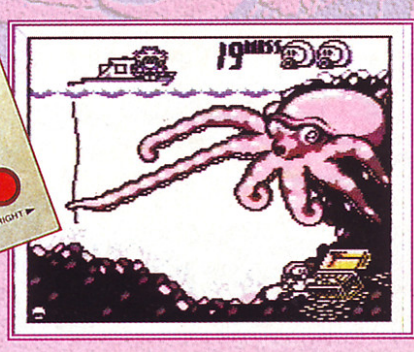


Para seguir con la tradición, te diremos que aunque la base de la trama es la misma, esta versión de Octopus tiene bastantes diferencias que hace un poco más complejo el concepto del juego. Para empezar tenemos que el protagonista es Mario, quien obligado por la princesa Peach, tiene que bajar a recuperar el famoso tesoro custodiado por el no menos famoso "temible pulpo asesino". Una de las diferencias que hay de esta versión con la clásica, es que dependiendo la cantidad del tesoro que Mario tome al bajar, los puntos aumentarán al subir a rendir cuentas.



La cuestión es que aquí hay más cosas de las que te debes cuidar y no sólo de los tentáculos del pulpo. Por citar algunos elementos, te vamos a mencionar que de repente, el susodicho pulpo se enfurece sin motivo aparente y te escupe tinta y el ser alcanzado por ella, equivale a uno de sus cariñosos abrazos. Además de eso, los problemas no son generados solamente por el pulpo, pues si eres muy ambicioso y tomas bastantes piezas del tesoro, Mario perderá un poco (o mucho, depende) de velocidad, lo que lo convierte en una presa fácil del molusco cefalópodo y para evitarlo, Mario puede arrojar parte de su botín y así recuperará un poco de su agilidad, aunque vale la pena recordar que entre mayor sea el riesgo, es equivalente la recompensa.







Versión Clásica



La versión original de este Game & Watch era de los modelos de pantalla doble, la cual fue tratada de emular en la pantalla sencilla del GB. En este juego, tu manejas a un individuo que - junto a un ayudante no muy brillante que digamos - trata de evitar que una fuga de aceite manche el piso de su estación de servicio, pues esto puede provocar un accidente. Aquí, tu deber es atrapar todas las gotas de aceite que se filtren por el techo que cuidas. El problema es que tu cubeta se llena cuando le caen 3 gotas y una más de esa cantidad cuenta como si **se cayera, entonces para evitar ese problema, tienes que vaciar tu cubeta sobre la de tu compañero en el piso de abajo, quien se mueve de un extremo al otro, pues se supone que no puede verte. Para eso tendrás que ser bastante cuidadoso, pues si arrojas el aceite y no lo agarra tu compañero, éste caerá sobre un par de personas que están en la parte de abajo. Lo interesante del caso, es que se manejan marcadores de "vidas" u "oportunidades" de manera independiente, es decir, puedes tirar el aceite en la parte de arriba con un marcador diferente, al que hay al manchar a las personas.**

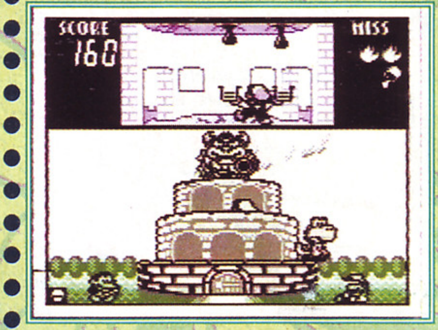
Oil Panic



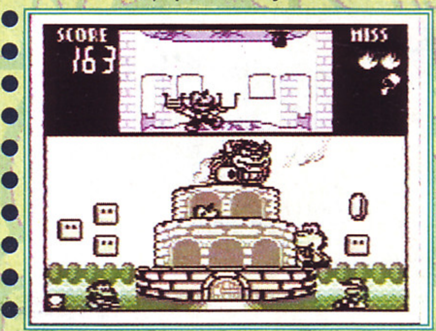


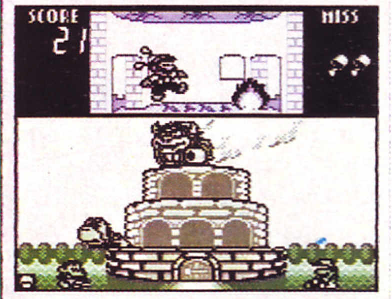


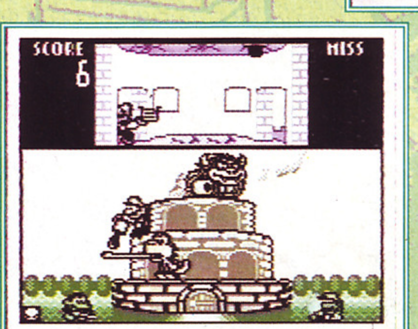
Versión Moderna



Ya hablamos de cuál es la base de este juego, así que lo conveniente es que mencionemos las diferencias del original con éste. Para empezar podemos decir que en la versión clásica tu personaje tiene una sola cubeta para atrapar el aceite, pero aquí Mario (que es el personaje principal) tiene 2 cubetas, una en cada mano. Estas cubetas que men**cionamos también se llenan con 3 gotas del aceite que filtra Bowser desde el techo del castillo, y para poder vaciarlas, necesitas arrojar el aceite a Yoshi, que se haya en la parte de abajo y también se mueve en forma muy rara. En este caso también debes cuidarte, pues a los lados del castillo se encuentran descansando muy plácidamente Luigi y Donkey y si los llegas a manchar, estos se enfurecerán bastante. La puntuación y vidas es la misma que en la versión clásica (tienes 3 oportunidades por cada pantalla), pero aquí hay un elemento que le da al juego un poco más de reto: Si arrojas a Yoshi una cubeta llena de aceite, él arrojará una pequeña flama, pero si le arrojas dos cubetas llenas de aceite, él lanzará una flama más poderosa que a su vez, hará aparecer un bloque del lado en el que él esté. Tú puedes hacer aparecer varios bloques en la pantalla dependiendo de tu habilidad y si haces que Yoshi arroje una pequeña flama de ese lado (la que aparece con una sola cubeta de aceite), podrás sacar un premio de estos cuadros, los cuales te dan una buena cantidad de puntos. Sin lugar a dudas, Oil Panic en su versión moderna es el juego más complejo de los 8 que vas a encontrar en este cartucho.**







Tal vez éste no parezca uno de esos títulos súper llamativos para el GB, pero sí es de esos de los que mejor se juegan en este sistema por su temática y simpleza a la hora de aprender las bases del juego; sin embargo también se vuelve un juego con bastante reto cuando escoges los niveles difíciles y tratas de superar tu propio récord. Vale la pena que le eches un vistazo, aunque no hayas conocido,los originales.





SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS



A continuación tenemos una serie de trucos que te ayudarán en este largo juego de Midway.



Una buena opción son los passwords, esto te permite empezar en un nivel que te hayas quedado con las armas que encontraste, su número de balas, energía y armadura. Son prácticamente los mismos datos que se quedan grabados dentro del Controller Pak, con la diferencia de que con este último es más rápido empezar a jugar y no tienes que estar escribiendo nada al terminar un nivel. De cualquier forma no te preocupes, pues si no tienes un Controller Pak, a continuación te damos los passwords para algunas escenas del juego en los 4 niveles de dificultad.

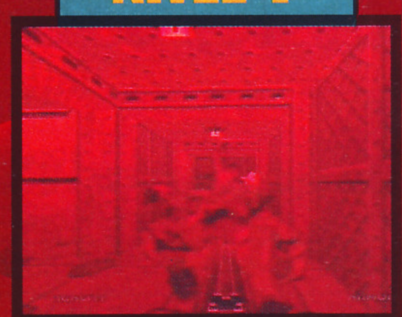
NIVEL 2 — The Terraformer

Be Gentle!	CDP8 9BJ2 68ZT SVK?
Bring it On!	CJPR 9BJ1 68Z? QVK?
I Own Doom!	CNN8 9BJ0 680T NVK?
Watch Me die!	CSNR 9BJZ 680? LVK?

NIVEL 3 — Main Engineering

Be Gentle!	CXM8 9BJY 681T JVK?
Bring it On!	C1MR 9BJX 681? GVK?
I Own Doom!	C5L8 9BJW 682T DVK?
Watch Me die!	C9LR 9BJV 682? BVK?

NIVEL 4



Holding Area

Be Gentle!	DDK8 9BJT 683S 9VK?
Bring it On!	DJKR 9BJS 6839 7VK?
I Own Doom!	DNJ8 9BJR 684S 5VK?
Watch Me die!	DSJR 9BJQ 6849 3VK?

NIVEL 5 — Tech Center

Be Gentle!	DXH8 9BJP 685S 1VK?
Bring it On!	D1HR 9BJN 6859 ZVK?
I Own Doom!	D5G8 9BJM 686S XVK?
Watch Me die!	D9GR 9BJL 6869 VVK?

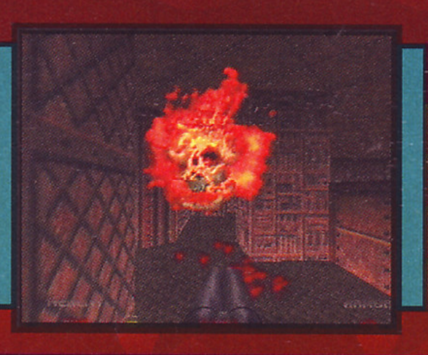
NIVEL 6 — Alpha Quadrant

Be Gentle!	FDF8 9BJK 687S SVK?
Bring it On!	FJFR 9BJJ 6879 QVK?
I Own Doom!	FND8 9BJH 688S NVK?
Watch Me die!	FSDR 9BJG 6889 LVK?

NIVEL 7 — Research Lab

Be Gentle!	FXC8 9BJF 689S JVK?
Bring it On!	F1CR 9BJD 6899 GVK?
I Own Doom!	F5B8 9BJC 68?S DVK?
Watch Me die!	F9BR 9BJB 68?9 BVK?

NIVEL 8



Tech Center

Be Gentle!	GD?8 9BC? 69BR ?BK?
Bring it On!	GJ?R 9BC9 69B8 8BK?
I Own Doom!	GN98 9BC8 69CR 6BK?
Watch Me die!	GS9R 9BC7 69C8 4BK?

NIVEL 9

Even Simpler

Be Gentle!	GX88 9BC6 69DR 2BK?
Bring it On!	G18R 9BC5 69D8 0BK?
I Own Doom!	G578 9BC4 69FR YBK?
Watch Me die!	G97R 9BC3 69f8 WBK?

NIVEL 10

The Bleeding

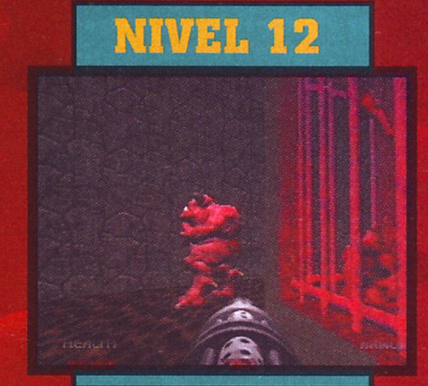
Be Gentle!	HD68 9BC2 69GR TBK?
Bring it On!	HJ6R 9BC1 69G8 RBK?
I Own Doom!	HN58 9BC0 69HR PBK?
Watch Me die!	HS5R 9BCZ 69H8 MBK?

NIVEL 11

Terror Core

Be Gentle!	HX48 9BCY 69JR KBK?
Bring it On!	H14R 9BCX 69J8 HBK?
I Own Doom!	H538 9BCW 69KR FBK?
Watch Me die!	H93R 9BCV 69K8 CBK?

NIVEL 12





Altar of Pain

Be Gentle!	JD28 9BCT 69LQ ?BK?
Bring it On!	JJ2R 9BCS 69L7 8BK?
I Own Doom!	JN18 9BCR 69MQ 6BK?
Watch Me die!	JS1R 9BCQ 69M7 4BK?

NIVEL 13

Dark Citadel

Be Gentle!	JX08 9BCP 69NQ 2BK?
Bring it On!	J10R 9BCN 69N7 0BK?
I Own Doom!	J5Z8 9BCM 69PQ YBQ?
Watch Me die!	J9ZR 9BCL 69P7 WBK?



Eye of the Storm

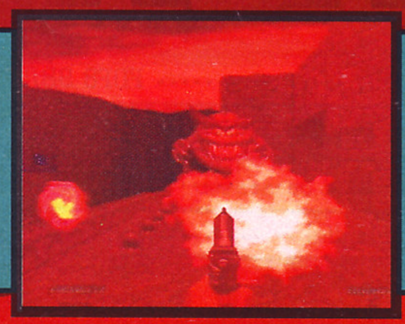
Be Gentle!	KDY8 9BCK 69QQ TBK?
Bring it On!	KJYR 9BCJ 69Q7 RBK?
I Own Doom!	KNX8 9BCH 69RQ PBK?
Watch Me die!	KSXR 9BCG 69R7 MBK?



Dark Entries

Be Gentle!	KXW8 9BCF 69SQ KBK?
Bring it On!	K1WR 9BCD 69S7 HBK?
I Own Doom!	K5V8 9BCC 69TQ FBK?
Watch Me die!	K9VR 9BCB 69T7 CBK?





Blood Keep

Be Gentle!	LFT8 9BB? 69VP ?VK?
Bring it On!	LKTR 9BB9 69V6 8VK?
I Own Doom!	LPS8 9BB8 69WP 6VK?
Watch Me die!	LTSR 9BB7 69W6 4VK?



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

NIVEL 17

Watch Your Step

Be Gentle!	LYR8 9BB6 69XP 2VK?
Bring it On!	L2RR 9BB5 69X6 0VK?
I Own Doom!	L6Q8 9BB4 69YP YVK?
Watch Me die!	L?QR 9BB3 69Y6 WVK?

NIVEL 18

Spawned Fear

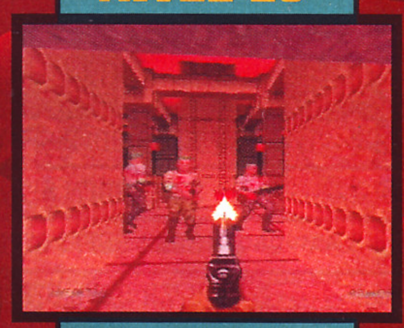
Be Gentle!	MFP8 9BB2 69ZP TVK?
Bring it On!	MKPR 9BB1 69Z6 RVK?
I Own Doom!	MPN8 9BB0 690P PVK?
Watch Me die!	MTNR 9BBZ 6906 MVK?

NIVEL 19

The Spiral

Be Gentle!	MYM8 9BBY 691PKVK?
Bring it On!	M2MR 9BBX 6916 HVK?
I Own Doom!	M6L8 9BBW 692P FVK?
Watch Me die!	M?LR 9BBV 6926 CVK?

NIVEL 20



Breakdown

Be Gentle!	NF8 9BBT 693N ?VK?
Bring it On!	NKKR 9BBS 6935 8VK?
I Own Doom!	NPJ8 9BBR 694N 6VK?
Watch Me die!	NTJR 9BBQ 6945 4VK?

NIVEL 21

Pitfalls

Be Gentle!	NYH8 9BBP 695N 2VK?
Bring it On!	N2HR 9BBN 6955 0VK?
I Own Doom!	N6G8 9BBM 696N YVK?
Watch Me die!	N?GR 9BBl 6965 WVK?

NIVEL 22

Burnt Offerings

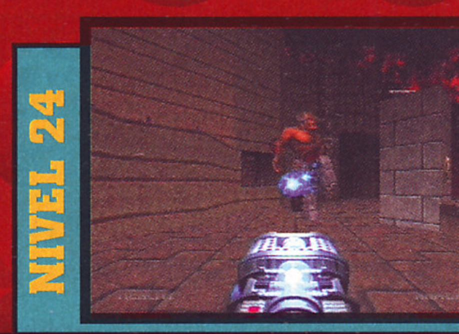
Be Gentle!	PFF8 9BBK 697N TVK?
Bring it On!	PKFR 9BBJ 6975 RVK?
I Own Doom!	PPD8 9BBH 698N PVK?
Watch Me die!	PTDR 9BBG 6985 MVK?

NIVEL 23

Unholy Temple

Be Gentle!	PYC8 9BBF 699N KVK?
Bring it On!	P2CR 9BBD 6995 HVK?
I Own Doom!	P6B8 9BBC 69?N FVK?
Watch Me die!	P?BR 9BBB 69?5 CVK?

NIVEL 24



No Escape

Be Gentle!	QF?8 9BF? 6?BM ?BK?
Bring it On!	QK?R 9BF9 6?B4 8BK?
I Own Doom!	QP98 9BF8 6?CM 6BK?
Watch Me die!	QT9R 9BF7 6?C4 4BK?



NIVEL 25 — Cat and Mouse

Be Gentle!	QY88 9BF6 6?DM 2BK?
Bring it On!	Q28R 9BF5 6?D4 0BK?
I Own Doom!	Q678 9BF4 6?FM YBK?
Watch Me die!	Q?7R 9BF3 6?F4 WBK?



NIVEL 26 — Hardcore

Be Gentle!	RF68 9BF2 6?GM TBK?
Bring it On!	RK6R 9BF1 6?G4 RBK?
I Own Doom!	RP58 9BF0 6?HM PBK?
Watch Me die!	RT5R 9BFZ 6?H4 MBK?



NIVEL 27 — Playground

Be Gentle!	RY48 9BFY 6?JM KBK?
Bring it On!	R24R 9BFX 6?J4 HBK?
I Own Doom!	R638 9BFW 6?KM FBK?
Watch Me die!	R?3R 9BFV 6?K4 CBK?



NIVEL 28 — The Absolution

Be Gentle!	SF28 9BFT 6?LL ?BK?
Bring it On!	SK2R 9BFS 6?L3 8BK?
I Own Doom!	SP18 9BFR 6?ML 6BK?
Watch Me die!	ST1R 9BFQ 6?M3 4BK?



NIVEL 29 — Outpost Omega

Be Gentle!	SY08 9BFP 6?NL 2BK?
Bring it On!	S20R 9BFN 6?N3 0BK?
I Own Doom!	S6Z8 9BFM 6?PL YBK?
Watch Me die!	S?ZR 9BFL 6?P3 WBK?

NIVEL 30 — The Lair

Be Gentle!	TFY8 9BFK 6?QL TBK?
Bring it On!	TKYR 9BFJ 6?Q3 RBK?
I Own Doom!	TPX8 9BFH 6?RL PBK?
Watch Me die!	TTXR 9BFG 6?R3 MBK?





NIVEL 31 — In the Void

Be Gentle!	TYW8 9BFF 6?SL KBK?
Bring it On!	T2WR 9BFD 6?S3 HBK?
I Own Doom!	T6V8 9BFC 6?TL FBK?
Watch Me die!	T?VR 9BFB 6?T3 CBK?





NIVEL 32 — Hectic

Be Gentle!	VBT8 9BD? 6?VK 9VK?
Bring it On!	VGTR 9BD9 6?V2 7VK?
I Own Doom!	VLS8 9BD8 6?WK 5VK?
Watch Me die!	VQSR 9BD7 6?W2 3VK?



FEATURES

El password que te vamos a dar más adelante es bastante útil, pues te permite entrar a una pantalla de opciones oculta. Para activarla, primero introduce el password del que estábamos hablando, que es el siguiente: **?TJL BDFW BFGV JVVB**

Una vez que lo pongas, comenzarás el juego en el primer nivel, como cuando escoges la opción de juego nuevo, pero si presionas Start para poner Pausa y hacer aparecer la pantalla de opciones, verás que hay un nuevo menú de nombre "Features".



En este menú, encontrarás unas funciones que detallamos a continuación:

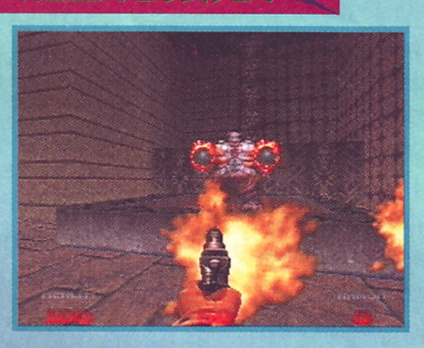
Warp to Level

Con esta opción podrás escoger el nivel al que te quieres mover sin mayor problema (revisa los nombres con los passwords, para que sepas a cuál vas) Es más fácil si eliges el nivel con el Control Pad en lugar del 3D Stick. Una vez que selecciones el nivel al que quieres ir, presiona cualquiera de los botones de la unidad C.

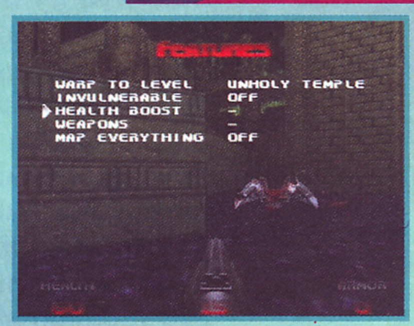


Invulnerable

Con esta opción decides si activas el modo de "Invulnerable" que como su nombre lo indica, sirve para que los enemigos no te hagan daño.



Health Boost



En cualquier momento podrás entrar a esta opción para recuperar tu energía al 100%. Obviamente si activas el modo "Invulnerable" no tendrá mucho caso que la utilices.

Weapons



Funciona igual que la función de Health Boost, con la diferencia de que lo que pone al 100% son tus armas y no tu energía.

Map Everything

Al poner en On esta opción, verás el mapa completo del nivel que estás jugando. El problema es que a diferencia de los anteriores juegos de Doom, aquí hay zonas secretas que no aparecen en el mapa, lo que no garantiza que descubras todos los secretos.







Aunque este no es el "Súper truco" sí lo publicamos porque es algo bastante ocioso: Una vez que te eliminen en este juego, espera por unos 30 segundos sin presionar nada y de repente aparecerán unos mensajes en la parte superior de la pantalla. Aunque estos avisos no sirven para algo en especial, sí hay unos que son muy chistosos... y otros muy agresivos.

CLUB Nintendo® RESPONDE

Quiero saber si hay alguna clave en el juego Donkey Kong Country 3, para empezar con 50 vidas como en los dos primeros juegos.

PABLO ANDRES PADDY
Chile

Por supuesto que si hay y es la siguiente: Colócate en el archivo donde quieras tener las 50 vidas y ejecuta la siguiente secuencia: L, R, R, L, R, R, L, R, L, R. Si lo ejecutaste correctamente se escuchará que Dixie llora y el nombre de tu archivo se borra (sólo en el que introduces el código). Ahora ya no te preocupes si tu problema eran las pocas vidas que tenías para empezar un juego, pues en cuanto ingreses la palabra LIVES, automáticamente tu archivo tendrá 50 vidas. Claro que también hay otras claves disponibles para este juego, como por ejemplo MUSIC, COLOR, MERRY y una que otra más. ¿Cuáles?, pues descúbrelas tú mismo. Suerte.

Ryo

¿Se puede comprar el DD sin el Nintendo 64?

ADRIAN ESPINOSA
Uruguay

Mira amigo, de que se puede, se puede, pero existe un pequeño problema, casi invisible para los humanos e inclusive para nosotros los que trabajamos en la Editorial, ¿dónde %$#&/ vas a conectar el DD (cuando salga a la venta, por supuesto) sin tener el Nintendo 64, ah?. Debo recordarte que el DD es un PERIFERICO de la consola y, por consiguiente, no funcionará de ninguna manera, si éste no se conecta a la consola y como ya te habrás dado cuenta (eso espero) no sirve el DD solo. Si quieres tener la tecnología de la gran consola Nintendo 64 y además, aprovechar las ventajas del DD, obviamente tendrás que adquirir este "accesorio", ya que sólo así, sabrás y vivirás la emoción y la aventura de los juegos del Nintendo 64 (¡qué final tan emotivo!, ¿no?).

Ryo

Quisiera saber por qué Ryo oculta su identidad (por favor, explica Ryo).

MAXIMILIANO OSCAR DELGADO
Argentina

Vamos por parte, en primer lugar, si escondo mi verdadera identidad (al igual que mis compañeros de trabajo), no es por que sea un humano con deformaciones en la cara, ni por que tenga 3 brazos para poder jugar mejor todos los títulos de Nintendo, sino que es nada más para poder vivir tranquilo de todas las mujeres que me siguen día a día (no, es broma). Sólo lo hacemos para que no traten de ubicarnos por medio del télefono comprometiéndonos a responder dudas y consultas, de lo contrario, ¿de qué serviría que trabajaramos para un medio escrito?. A nombre de los pilotos de Revista Club Nintendo, te pido comprensión a tí y a todos los amigos que han tratado de ubicarnos.

Ryo

Hola amigos de Revista Club Nintendo. En el juego KI de la consola 64, ví que Jago mató velozmente al oponente. ¿Cómo puedo hacer que Jago lance el rayo y mate en el acto al contrincante, cuando tenga toda la energía? (el oponente).

JIMMY VILLACURA
Chile

Eso que tú viste es muy fácil de explicar, para lograrlo debes tener activada la clave EARLY ULTIMATES, la cual se puede seleccionar en "Level 4 Options" en Options (¿Qué, aún no la tienes?, bueno, si es así, esfuérzate por terminar este título en esa dificultad). Con esta clave activada tu puedes hacerle ultimate a tu oponente en cualquier momento siempre y cuando le hayas quitado la primera barra de energía.
P.D.: ¿Qué?, ¿Acaso dijiste que no te iba a decir cómo hacer el ultimate de Jago?, pues sí, y aquí va: abajo, diagonal-abajo-atrás, atrás, adelante y medium punch.

¿Me podrían dar trucos para "El regreso del Jedi'?

JOSE SANTOS G.
Chile

Aquí tienes los últimos 5 passwords en nivel Jedi:
BZCBCB-VGKSNJ-PPNNZY-CJQKMX-TXQLTM

Ace

¿Cómo puedo destruir al último jefe de Megaman X3 (el robot gigante)?. Espero que me respondan.

PEDRO CUNEO GARRIDO
Chile

Cuando Sigma se mueva hacia la izquierda, pasa por debajo de él y súbete a la muralla, ahora prepárate para esquivar cuatro misiles teledirigidos. Cuando Sigma se mueva hacia la derecha, pasa por debajo de él y esquiva el rayo que te disparará, aprovechando esto para dispararle en la cabeza. Es decir, si el rayo apunta hacia abajo, súbete a la muralla y dispárale desde ahí; si va hacia arriba, párate al lado de él y salta para dispararle en la cabeza.
Debes repetir estos pasos varias veces y de seguro lo vencerás, pero no te confíes, ya que después de derrotarlo todavía tienes que subir y evitar que la lava que comienza a llenar el cuarto te alcance, sólo cuando llegues arriba podrás ver el final del juego.
P.D.: Si todavía tienes dificultades con este enemigo, te recomiendo que llegues con el "sabre beam" de Zero, ya que con sólo dos sablazos certeros en la cabeza, lo podrás derrotar.

Ace

Querido Club Nintendo Responde. Tengo una consulta acerca del juego Wave Race 64 y es saber si existe alguna manera de poder romper mis propios records en Stunt Mode.

GABRIEL FERNANDEZ S.
Chile

Y bien amigo, para poder superar tus propios records, haz lo siguiente: cuando juegues en Stunt Mode, ejecuta la acrobacia que desees y justo al terminar de hacerla, debes presionar rápidamente el botón Start para poner pausa, si lo haces correctamente todos los sonidos se detienen excepto la voz del anunciador ("I CAN DO THAT!" o "WHAT A GREAT STUNT!"). Una tècnica que te recomendamos es que cuando toques justo el agua, pongas la pausa; la idea principal es que la coloques un instante antes de que el locutor comience a hablar, ya que con esta técnica acumularás puntos extras con lo que fácilmente podrás superar tus propios records.

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA CHILE S.A.
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO - CHILE

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

STAR FOX 64

WAR GODS

KILLER INSTINCT GOLD

REPORTE ESPECIAL "E3 DE ATLANTA"

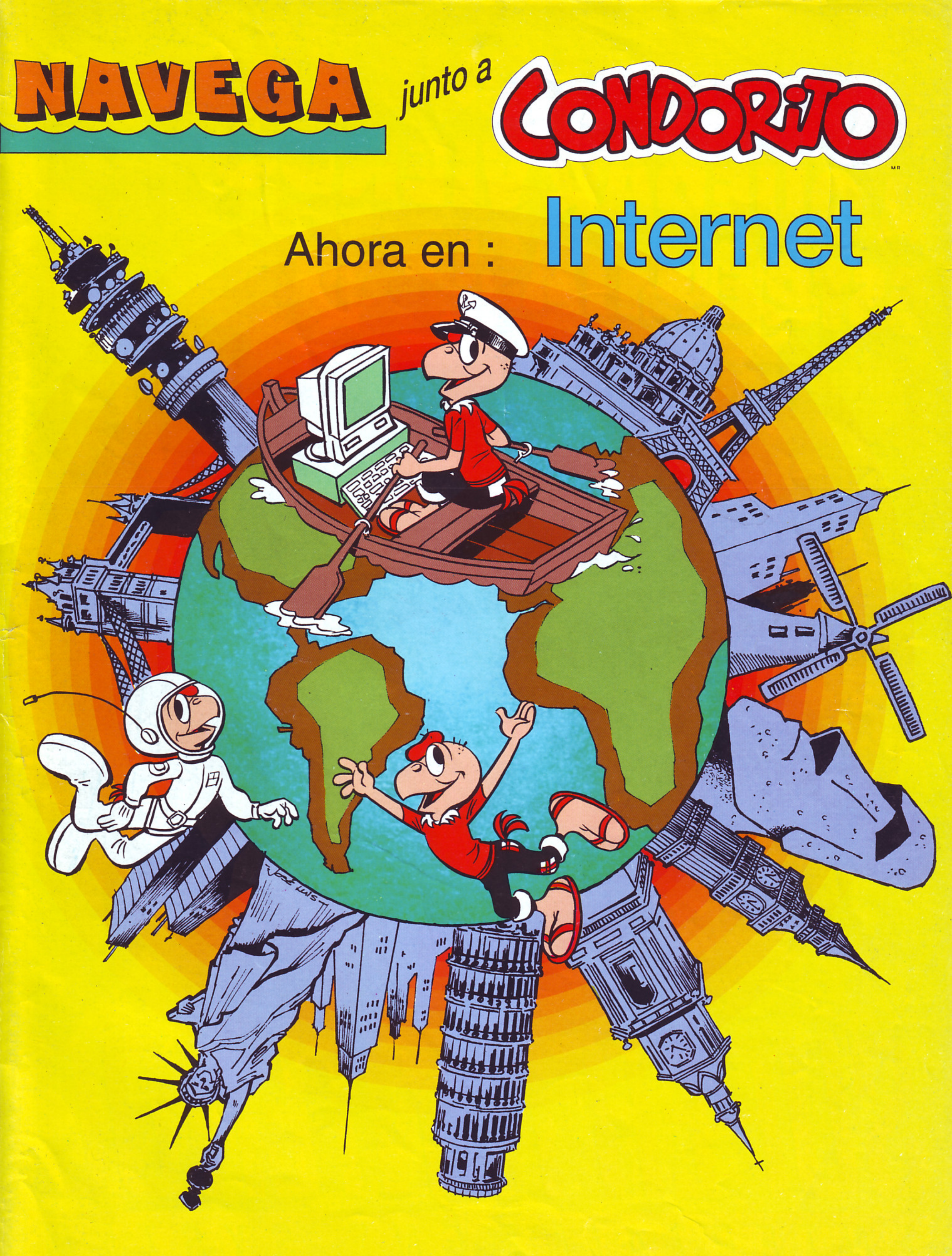
CLAY FIGHTERS 66 1/3 BOMBERMAN 64
NFL Q. CLUB 98 SONIC WINGS ASSAULT

TAZMANIA 2



Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., EXTRA, TIPS,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES



http : // www. condorito.cl



BRIONES
HASTA AGOTAR STOCK O HASTA EL 10 DE AGOSTO
¡AHORA SI QUE VAS A QUEDAR VIENDO ESTRELLITAS!
SUPERPAK DOBLE. KILLER INSTINCT
Y OTRO JUEGO MAS.
S-U-P-E-R-P-R-O-M-O-C-I-Ó-N.
SUPERNINTENDO AL MISMO PRECIO DE SIEMPRE
Y CON OTRO JUEGO MÁS. SI DOS JUEGOS PARA TI.
ENCUENTRA EL TUYO EN TU TIENDA FAVORITA.
¡LLÉVATELOS YA! Y SUPERDIVIÉRTETE MÁS QUE NUNCA.
KILLER INSTINCT
SUPER NINTENDO
SUPER NINTENDO
SELECT START
enterprise
TM, ® AND PRODUCT NAMES ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.
© 1997 NINTENDO OF AMERICA INC.
SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM
LA DIVERSION ES PARA TODOS